电子游戏软件

GAME SOFTWARE

《'98增刊》答案公布

谁是幸运者、答案下期寻



(次世代天空) 星海传说2(PS)

足球RPG(SS)

光明力量Ⅲ · 猎物是神子(SS)

(新闻)走马观花逛E3

(天堂任鸟飞) 数码怪兽(GB)

勇者斗恶龙(GB)

(格斗天书) 《'98格斗之王》系统及出招怒涛报导

(彩版)幕末苍龙传

深海迷踪(SS)

神佑擂台(PS、ARC)

任性的桃天使(PS)

最终幻想Ⅷ(PS)

SPIKEOUT(ARC)

1998

GAME 风景线

10

怒涛的题材，快调出击！《电软》新书刊

现已上市发卖

98上半年合订本

定价：28.00元

游戏玩家的历史
游戏业内大见证



缺一本杂志，心中留下多少遗憾，何必!!
买合订本，唯一的遗憾就是
没有广告，可惜!!

随书赠4开彩色招贴一张



GB经典游戏近500部
十几部强势攻略
近200条GB秘技、偏方
GB硬件、周边设备
一网打尽

GAME BOY 特辑

定价：14.00元

专为GB玩友奉献的书，
这样的书不会有第二本。

比酷，我说了算！

都市流行COOL

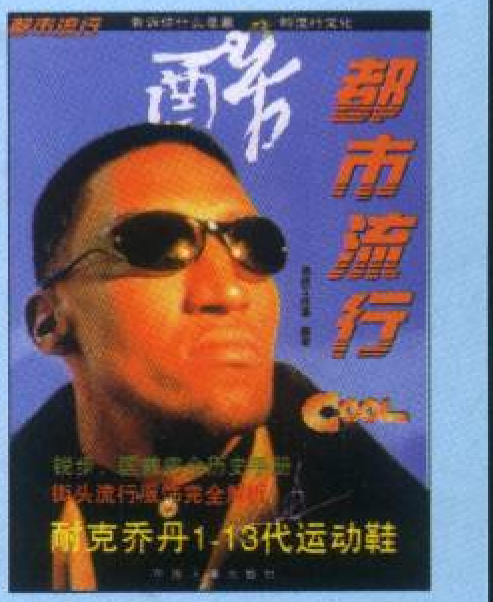
定价：24.99元

国内第一本完全介绍都市青少年流行服饰的专辑

有点新鲜，有点另类，有点前卫，但COOL是没有国界之分的。

140彩页精美印刷，鲜活上市，收藏精品。







专讲游戏业界，游戏文化，游戏趣闻的书
——虽然精彩，但不会在其他场合刊登

'98·增刊

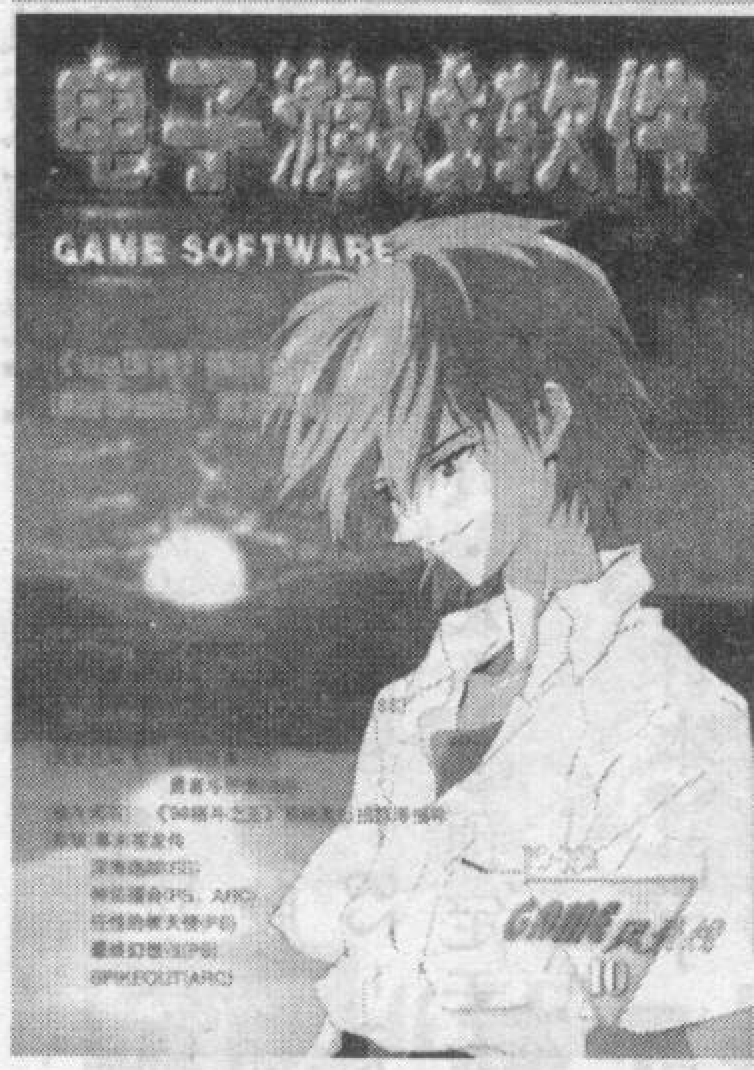
提供给你所有想知未知、闻所未闻的游戏业界内幕、传闻、轶事、新知展望。

内容提要：
江山代有才人出—陪伴我们成长的家伙们
N·G首领角色列传，《饿狼》系列第七弹完全搜查令
动作射击游戏十年再回首，电玩世纪大预言
游戏角色设计名鉴，《侍魂》四作比较，跃进的游戏技术
漫画、动画、游戏垃圾收容站，业界内幕特报

定价：24.50元



98·10期(总第51期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

《'98增刊》答案公布 ……………… 15

论尽江湖

游戏新闻眼 ……………… 3
中国电玩榜 ……………… 10

次世代天空

星海传说2(PS) ……………… 16
合金装备·团结(PS) ……………… 20
幻想传说(PS) ……………… 23
幻想水浒传2(PS) ……………… 24
陆行鸟之不思议的迷宫2(PS) ……………… 25
回升之斩～武士枪手(PS) ……………… 26
电车向前走！2(PS)＋电车向前走！EX(SS) ……………… 27
光明力量Ⅲ·猎物是神子(SS) ……………… 49
足球RPG(SS) ……………… 55
兰古瑞莎Ⅴ(SS) ……………… 57
1945Ⅱ(SS、PS) ……………… 59
超级自由人(PS) ……………… 60

天堂任鸟飞

勇者斗恶龙·怪兽篇(GB) ……………… 36
数码怪兽(GB) ……………… 37

科普园地

SH4开发者访谈 ……………… 39

格斗天书

《'98格斗之王》系统及出招怒涛报导 ……………… 41

目录

秘技天地

秘技偏方 ……………………………………………67

游戏点评

GAME BAR ……………………………………………75

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………………70

龙哥热线 ……………………………………………74

大墙画廊 ……………………………………………72

彩版目录

封面： 新世纪福音战士

封三： 《SPIKEOUT》(ARC)

插1： 幕末苍龙传之嘉神慎之介

插2： 《深海迷踪》之三个世纪(SS)

插4、5： 《神佑擂台》(PS、ARC)

插6、7： 大墙画廊 彩版 VOL.21—笑傲江湖

插8、9： 插页《高达W》

插12、13： 《任性的桃天使》(PS)

插4、15： 《最终幻想Ⅷ》(PS)

插16： 李卓画稿之《戏》

邮购信息

★《'96下半年合订本》 ·每本29元

★《97增刊》(数量有限，邮购从速) ·每本24元

★《都市流行·COOL》 ·每本25.99元

★《GAME BOY特辑》 ·每本15元

★《'98上半年合订本》(随书赠4开招贴一张) ·每本29元

★《都市流行·COOL》(秋季版) ·每本20.80元

(以上价格含挂号费1元)

★98年杂志每本6.40元(邮费免取)。

注意：98年第1、2、3、4期杂志已售完，邮购自第5期后。

★99年杂志每本8.40元(邮费免取)

9折优惠

《格斗天书·3D版》 优惠价每本15元

《土星游戏特辑》 优惠价每本15元

(赠《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》，仅限以上两种书。详见本刊第80页)

出版简报：

●99年杂志仍为月刊，将大幅增加彩页，每期彩页为36面，进口铜版纸。黑白80面，胶版纸，定价8.40元。现已开始接受邮购预订。邮发代号：82－648

●《都市流行·秋季版》预定于10月中旬面市，全彩色108面，定价19.80元。

●《'98上半年合订本》已于9月15日上市，定价28元。

购书大派送



除《龙哥热线》、《秘技宝典》、《三栖人》外，新出《大墙读本》之五《秘技宝典2》（简写『秘2』）亦开始随书赠送。64面黑白，彩封。

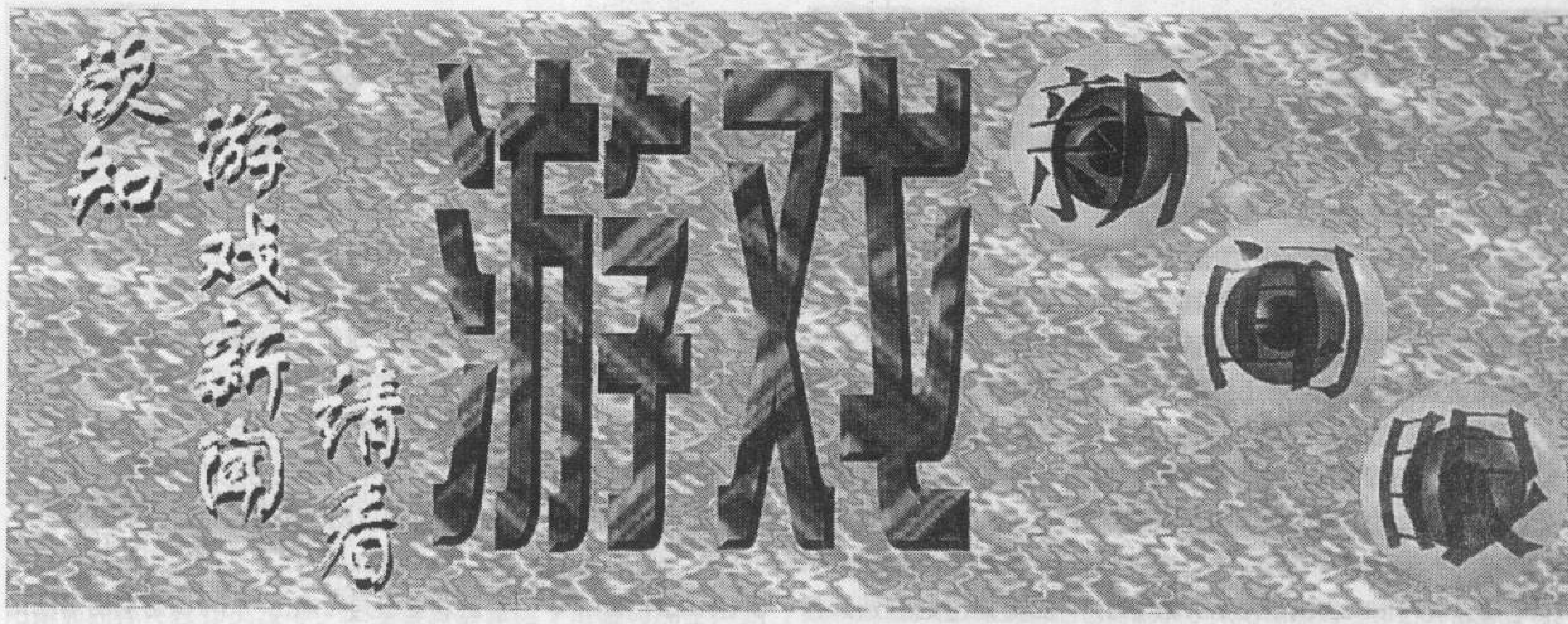
邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。

②到当地邮局汇款至“北京6129信箱”收款人：发行部 邮编：100061

③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。



硬件 HARDWARE "梦工场"用 POWER VR 芯片正式推出

本刊日本专讯（记者:KEN） VIDEO LOGIC 和日电于 9 月 9 日正式宣布将大量生产和销售其联合研制的 3D 图形处理芯片"POWER VR 2"，该芯片同时将使用在世嘉新一代主机"梦工场"上。

根据两家公司的报告，第二代 POWER VR 家用图形处理器将被称为"POWER VR 系列之二"，而使用在"梦工场"上的那块芯片的名称则是"POWER VR 2 DC"，两者仅是在名称上略有不同。

另外，专用于个人电脑上的第二代 POWER VR 芯片也将推出市场。据称该 版本将更加完善，同时尺寸也更小、更便于安装和使用。

日电成品市场经理 CHARLES BELLFIELD 称，"POWER VR 2 CD 是第一块完全采用 0.25 微米技术的三维图形处理器。我们同时很高兴地宣布，POWER VR 2 第一块个人电脑芯片将在今年 11月推出试用版，完美版最快在今年底便能够正式上市。"

"梦工场"使用的第二代 POWER VR 芯片已完成了最后的总体测试，正静静地等待着 11月 20日与玩家见面。该芯片使得 DC 具有超过每秒 300 万多边形的处理能力，即便在主机最繁忙的时候，也可以在一秒内处理 1 GIGA 像素点的资料。

世嘉分管客户制品的高级副总裁斋藤表示："我们深信"梦工场"无可匹敌的机能和先进的技术将给游戏市场带来革命，并且将使电子游戏达到一个全新的巅峰。我们将会很高兴地看到"梦工场"在她发售的第一个月之后，很快便会达到全日本 100 万台的销量。"

VIDEO LOGIC 的副总裁 TREVOR WING 称，新一代的 POWER VR 芯片是"相当完美的"，"无论是三维还是二维，甚至于从价格性能比上来看，都是相当适合的产品。"

特报 SCOOP 欧洲电脑商业展动态 与"梦工场"同日发售的软件确定

本刊伦敦专讯（记者:KEN） 世嘉在幕后悄悄地展示着他为之骄傲的 超强主机，和已经可以游戏的"索尼克大冒险"，世嘉同时宣布这个游戏将于主机同时发售。

世嘉是在伦敦希尔顿奥林匹亚大酒店展示已完成的主机和软件的。游戏的读取速度快得不可思议，而单是第一版的演示画面就足以让玩家目瞪口呆。专家表示，即便对于专业的玩家来说："这也是一个令人着迷的游戏"。

从英国伦敦的 ECT 展(欧洲电脑商业展)上得到的确切消息，世嘉已经确定了将与"梦工场"主机同时于 11月 20日发售的专用软件。与当初预测的相左，正式首发的世嘉原厂软件只有 3 个，并且与原来推测的节目内容有很大的不同。

业界普遍认定的"梦工场"首发世嘉游戏为：索尼克冒险、VR 战士 3、纵横七海、PEN PEN 和超级 GT 摩托赛。但是世嘉正式宣布的却只有 3 个：索尼克冒险、世嘉拉力 2 和 VR 战士 RPG(！)。很出人意料是吧？世嘉并没有宣布其他的游戏将在什么时候推出，不过根据制作的情形来看很有可能将推迟到明年初发售。

其他若干有关"梦工场"硬件的疑问也得到了回答：内置的 MODEM 网卡将被安置在主机的右上方；"梦工场"的手柄将可以同时插上两块 VMS 记录卡，以增加记录的容量，等等。相信随着"梦工场"的进一步公开，玩家会对主机有更多的了解。

杂谈 TALKING 美好的希望并不总能实现 史克威尔正式否认与世嘉有约

本刊日本专讯（记者:KEN） SQUARE 及 EA 的女发言人日前表示，史氏现在"一点"也没有为世嘉"梦工场"制作游戏的打算。这是该公司自世嘉"梦工场"诞生以来第一次在公开场合否认上述传言。

当记者问及是否有可能在"梦工场"上看到史氏的"最终幻想"系列时，该女士坚定地回答了"不！"。记者又问道史氏是否有计划开发 N64 或"梦工场"游戏，发言人表示"均没有任何开发的计划"，她接着表示现在 SQUARE 及 EA 开发的所有软件都是仅仅针对于索尼 PS 的。

尽管如此，业界仍然流传着"FF"新系列将在"梦工场"上诞生的传言，其主要原因便是在史克威尔的开发室里摆放着一整套"梦工场"的开发工具——虽然这并不能证明任何事情，钟情于世嘉的玩家仍然期待着史氏再一次让世人吃惊，尽管这个可能性几乎为零。

特报 SCOOP

各家准备街机游戏展

本刊讯（记者:KEN） 世嘉与南梦宫都在为即将到来的1998年日本游戏机器制造协会展而努力——当然还有其他街机大家。玩家不久便可以看到不少新的节目出现在街机的屏幕上，而射击游戏似乎将成为明年游戏的主流：

世嘉计划在明年推出加载了故事元素的'死亡之屋2'，采用MODEL 3 STEP 2底版的该游戏将带给玩家一个全新的感觉；

"七海纵横"(THE SEVEN SEAS ADVENTURE)将成为世嘉第一个海底射击 游戏，请注意该游戏与NEC即将推出的DC游戏"纵横七海"(SEVEN ACROSS)有着本质的不同。新版本的MODEL 3将尽情而自如地展示水底世界的 美丽画面，玩家此次将大饱眼福了；

南梦宫将推出的射击游戏续作自然是"千钧一发2"(TIME CRISIS 2)，据来自NAMCO的消息称，该游戏的形式将非常接近于QUAKE，玩家在每关的结束部分要消灭一些体态非常庞大的敌人，如坦克、武装轿车等；

进入1999年SNK似乎将兴趣转移到了射击游戏上。将在机皇64上推出的新作是取自SNK 90年经典射击游戏"ALIEN ZOMBIE"的续作——"THE SECOND NIGHTMARE"，当然游戏已经根据潮流做了彻底的三维化；

没有人会忘记TAITO在射击游戏上的贡献，相信现在不少玩家都还记得'OPERATION WOLF'的轰动盛况。现在TAITO即将推出她的姊妹作'OPERATION TIGER'，并且仍然采用原作的系统，不知这是否能够在街机混战中杀出一条血路；

UBI SOFT的"POD 2"将覆盖PS、N64和即将推出的世嘉"梦工场"，当然，"梦工场"版的效 果将是最佳的。UBI SOFT希望此举可以为其不振的经济情况带来些许好转。

说到世嘉的"梦工场"，有传言称与之配套的街机底版NAOMI将同时于11月底在日本登场，相信这也会为街机世界带来一场混战；

一大批有关索尼克的消息和图片证实这个刺猬将肯定于"梦工场"主机同时登场，所有看到这个游戏演示的人都表示，这决不是一个可以"用常理来解释的游戏"；

索尼在欧洲电脑商业展上也不甘示弱，不仅安排了面积广大的场地，还设置了 许多可以让观众坐下来玩游戏的的位置。同时建立了一个可以随时接收展览会信息的网吧；

"MEDIEVIL"是此次索尼展出的众多开发中游戏里最有特点的一个。该游戏由索尼剑桥工作室制作，游戏时间长达近40小时，不同的场景有22个，游戏中遭遇到的不同敌人超过50种，该游戏将于今年底推出；

"DEVIL DICE"是一个非常出色的解迷游戏，很容易使玩家上瘾。这是一种类似于"I.Q."的一个游戏，最多可同时容纳5个玩家同时比赛。索尼的发言人称这是一个非常容易上手的游戏，"从8岁到80岁的玩家都会喜欢她"。美版的"DEVIL DICE"已经在展览会后上市。

事件 EVENT

『卫星落地』心头凉
任天堂放弃传送游戏计划

本刊日本专讯（记者:KEN） 任天堂今天在这里宣布放弃它雄心勃勃的卫星传送游戏计划。这个曾经被炒得红极一时，并且被某些传媒和玩家捧上天的牛皮卫星终于落地了。

据称取消该计划的原因是在广播电视局方面有些问题，任天堂说负责数据传送的卫星数据电视广播公司的执照在本周五已经到期了。而债务和经济问题也使得该公司无力支撑和申请新的执照，用一句通俗的话来说就是"濒临破产"。尽管任天堂提出输入8亿8千万日元来拯救该公司，但由于牵涉到原则交易被拒绝了。任天堂现在占的股份不到20%，其他股份则由现在非常不景气的日、韩公司持有。

不过业界更倾向于相信用户缺乏兴趣是导致该频道关闭的根本原因。卫星传送游戏在如今的网络时代显得工程过于浩大，手续过于繁琐，玩家的利用率也比较低。

任天堂对终止卫星传送表示非常失望，同时他们的发言人表示将继续支持卫星数据电视广播公司直至明年3月底。

娱乐 AMUSEMENT

游戏者专用电视频道诞生

本刊欧洲专讯（记者:KEN） 欧洲广播频道已于9月初开辟了一个专门为游戏者设置的电视频道"GAME ONE"。

通过卫星传播的GAME ONE频道将覆盖英法两国。节目采用直播的形式，设有6个不同内容，包括新闻、回顾、特写和人物采访等。该频道投资800万美元，目前的收入主要靠赞助商的支持和广告。

GAME ONE同时也在计划登陆美国电视网的可能性，但是具体的日期尚未 确定。目前整个法国有大约130万的观众收看这一频道，整个欧洲的观众预计超过300万。记者希望将来该频道能够象CHANNEL V或者HBO那样家喻户晓，并且可以在中国的电视上看到。

事件 EVENT

新一轮商战如火如荼
索尼、任天堂产品大幅度降价

本刊美国专讯（记者:KEN） 面对来势汹汹的"梦工场"，索尼和任天堂又一次祭起了降价的大旗。美版PS和N64的价格现在已同时下降到129美元，但与"梦工场"200美元的售价相比，仍不知前景如何。

索尼两个月前以"DUAL SHOCK PACKAGE"为名开始了晚夏的降价潮，现在只不过是换了一个名义将已下降的价格固定起来。而任天堂在新129美元的主机盒中还放了一张价值10美元的赠券，玩家可以用来购买游戏。

索尼SCE美国总裁表示，目前有十分之一的美国家庭拥有PS，用户层已经到了非常广泛的地步。现在是公司开始考虑回报的时候了。

任天堂对降价后的销售情况非常满意，他们承认因此N64在五月的市场份额中增加了23个百分点。

由于世嘉的出局，美国市场变为了索尼、任天堂两家争夺的战场。目前索尼仍然一马当先，PS在次世代主机中占有56.5%的份额，软件方面则拥有64.2%的绝对控制权。

外设 ACCESSORY

任天堂为提高游戏效果 将推出 N64 外接内存卡

本刊伦敦专讯（记者：KEN） 土星外接内存卡为游戏移植带来的好处对任天堂也有所刺激。该公司今天在伦敦电脑商业展览会上宣布，N64 也将于 11 月份推出专用的 4MB 内存卡，从而使玩家玩到更高质量游戏提供了保证。

该卡的售价定为 30 美元（近 250 元人民币），目前 ACCLAIM 已经宣布将推出支持该卡的游戏“TUROK 2：罪恶的种子”。该游戏拥有高、中、低不同的解析度模式，玩家只有接驳了 4MB 内存卡，才可以玩到效果卓绝的 640×480 高解析度游戏。在高解析度中，无论是贴面还是图象都非常清晰稳定，效果直逼电脑版。

由 LUCAS 艺术公司推出的新射击游戏 ROUGUE SQUADRON 也将对应任氏这块内存卡。任天堂已经获得了该游戏的生产和发行权利，预计今年第四季度便可以发售。

发售内存卡的计划意味着 64DD 的无限期搁浅。尽管任天堂一再宣称该系统仍然在开发之中，并且会于明年夏季推出日版，但是相信这种说法的人已经不多。美国任天堂副总裁 HOWARD LINCOLN 也承认 64DD 系统“绝没有可能在美国发售”，这从另一个角度宣判了该系统的死刑。

任天堂内存卡的发售不是一件简单的事，它使得 N64 游戏的质量有了一个飞跃，甚至对世嘉“梦工场”的游戏也会产生威胁——至少对第一个 DC 游戏来说会是如此。

事件 EVENT

婆家尚未确定 Psygnosis 裁员待售

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 尽管 EIDOS 还没有最后证实收购 PSYGNOSISI 的消息，但是这个索尼的子公司已经开始重组、裁员已是不争的事实。

据接近于 PSYGNOSIS 的人士称此次裁员完全是为了能够销售出好价钱。其在旧金山的工作组将被裁员 2/3，达 63 人之多。消息称这其中包括“所有的客户访谈人员和大部分开发人员。”

所有 PSYGNOSIS 的美版游戏制作计划，包括尚未正式宣布的“DESTRUCTION DERBY 3”都已经被取消。索尼打算用这个方式减少成本，并把公司销售给象 EIDOS 这样的公司，以安然度过经济危机。

杂谈 TALKING

世嘉推出“梦工场 2” 不知是否向下兼容

本刊欧洲专讯（记者：KEN） VIDEO LOGIC 的 HUSSEI YASSAIE 博士日前在回答股民提问时谈到了一些颇令人感兴趣的话题，这也许将是未来世嘉的发展目标？

YASSAIE 博士称世嘉对他们的产品非常满意，并且将继续使用他们的第三代、第四代 POWER VR 图形处理芯片，这些芯片据称将用于新版本的“梦工场”和街机中。

索尼即使用最快的速度也无法在明年第三季度前推出 PS 2，采用改进 POWER VR 芯片的“梦工场 2”又将引弦而发。这似乎是世嘉已经开始准备新一轮的竞争了，这是否也意味着“梦工场 2”是可以在原有基础上做提升的呢？至少，世嘉与 VIDEO LOGIC 和日电的关系将维持一段不短的时间。

杂谈 TALKING

美国世嘉再添新生力量 为“梦工场”平稳发售做最后准备

本刊美国专讯（记者：KEN） 又一个来自索尼的高层管理员被世嘉挖走，加上新近招募的 JARED ROSEN，世嘉的力量又得到了加强。

美国世嘉为力求 99 年秋季发售“梦工场”取得完美的成功，又新招募了两名干将。STEPHEN ACKROYD 将成为美国世嘉的副董事长，而 JARED POSEN 则是市场分析及开拓总监。

STEPHEN ACKROYD 曾就职于美国索尼电脑娱乐公司，当时的职位是业务 发展总监。美国世嘉表示将由 STEPHEN“开发一个全新的市场”，他主要的任务是“发展网络业务和酒店室内娱乐项目”。

JARED ROSEN 来自 XAOS 工具公司，跳槽前是项目总监和三维图形制作经理。在此之前，他也曾就职于太阳微系统等著名的电脑公司。

娱乐 AMUSEMENT

为游戏开发更广阔的领域 世嘉再次进军有线游戏

本刊欧洲专讯（记者：KEN） ICTV 电视网已经同世嘉软件签定合约，世嘉游戏“LOSE YOUR MARBLES”将在该电视网上提供服务。这也是继“世嘉频道”之后，世嘉对有线游戏领域的再一次尝试。

ICTV 为用户提供双向选择的权利，因此所有的用户都拥有键盘与网络连接，而且该电视网的信息传送速度也高得惊人，达到 10M BPS，这使得网络游戏传送成为可能。目前除世嘉软件外，同时在电视网上登场的还有其他近 220 个光碟游戏

“ICTV 做了一个明智的选择，”ICTV 总裁 WES HOFFMAN 称，“ICTV 是现在唯一一个可以接收光碟游戏的多媒体电视网络，所有的用户都可以享受到现代科技带来的欢乐。相信在不久的将来，多媒体电视将成为主流媒体。”

“世嘉软件很高兴能够为 ICTV 提供‘LOSE YOUR MARBLES’，”世嘉软件的营业部副总裁 MIKE ZUKERMAN 称：“这是一个适合于各个年龄阶层的游戏，尤其适合整个家庭一起游戏。”

娱乐 AMUSEMENT

新主机开始梦幻传播 世嘉欧洲电脑展综述

本刊欧洲专讯（记者：KEN） 世嘉在欧洲舞台上开始了他的反击，以“梦工场”为主要代表的新世代主机吸引了众多的目光。

但是，对于世嘉来说，这只是一个开始。在十月的东京游戏展和新挑战者会议上，他将会有更出色的表现。届时世嘉将展示为“梦工场”制作的系列强力软件：“VF3”、“世嘉拉力 2”等都将纷纷登场，世嘉的重拳开始挥动了。

更令人吃惊的是，欧洲世嘉分公司打算以免费上网的方式来吸引玩家投入到“梦工场”的网络游戏中去，束缚玩家的最后一条绳索已经消失，可想而知这将给“梦工场”的网络事业带来巨大的飞跃。

欧洲的主要软件公司，如 EIDOS，GEMLIN，CODEMASTERS 等均已开始为“梦工场”开发游戏，并在本届欧洲电脑展上推出。事实上，与在日本的观望态度相左，众多欧美软件公司已纷纷挤入“梦工场”的大门，他们将为世嘉在欧美的事业带来一个根本的改变。

本刊下期将以多方位、多角度的方式为读者介绍十月东京游戏展，相信有更多的激动人心的消息向各位报告。

杂谈 TALKING

世嘉欧洲分公司新任总裁在 ECT 上答记者问

本刊欧洲专讯（记者：KEN）《欧洲商业》时报在伦敦的电脑商业展上 采访了世嘉欧洲分公司新任总裁 MIYAKE SAN，本刊记者记录下了他们之间对话 的主要内容。（以下 R 为记者，S 为 SAN）

R：让我们回过头来看看土星，您认为它没能达到预期的效果主要是什么原因？

S：我认为当今电玩业成功的关键在于迅速、果断的建立起商业模型，生产厂以合理的价格、在合适的时间对合适的市场发售主机。而这将能够鼓励第三方软件商为主机生产游戏。紧接着，我们需要给主机定位，并根据情况再次赋予合理的价格。我们也需要为玩家和软件商制定合理的市场政策。我个人认为世嘉正是因为在这些方面的缺乏而导致了落后。

R：为什么第三方软件商没有很快地跟入土星的发售呢？

S：我认为在一开始软件商是紧跟的，象当时的最佳电脑游戏“盗墓者”也发售了土星版。不过以后，我认为主要的问题在于软件商们认为主机的吸引力不够，他们不能依靠土星来获利。

R：这是不是世嘉落败的原因？

S：这是毫无疑问的。对我们来说这是从土星身上得到的一个教训，这将影响到我们制订“梦工场”的战略政策。也许是 16 位元主机过于成功了，我们对软件商的重要性认识不够，也没有重视他们。不过对于“梦工场”来说，我们已经在早些时候开始了同各主要制作商和开发商的联系，现在已是万事具备。

R：欧洲土星的基本用户应该是多少？

S：保守地说在 100 万左右。

R：现在的软件销售情况如何？

S：非常缓慢。

R：这是不是说不会有新软件推出了？

S：不，年底前我们还会继续推出新作，同时如果玩家要求，我们也会推出海外游戏的移植作。

R：让我们来看看“梦工场”，你是否认为这是世嘉打回家用游戏业的最后一招？

S：不，我们不这么想。不管我们在何时推出新主机，我们总是相信这是从未有过的最棒的主机。我们现在也没有开始考虑新的机型。不过世嘉的格言是：“永远进行创造，永远接受挑战”，我们是永远不会放弃的。只要我们占据市场一天，我们就会推出自己的主机。

R：如果情况并非你想象的那么成功，也不会推出新的主机？

S：没有，除了“梦工场”我们没有考虑过别的。这是我们所制造的最佳主机了。

R：“梦工场”的销售强项究竟在哪里？

S：我认为“梦工场”的卖点就在于可以使人的任何美梦成真。所有制作游戏的人士都有自己的梦想，“梦工场”是唯一可以实现它们的主机。此外，玩家也有自己的要求，这惟有“梦工场”可以使之成为可能。

R：能不能从技术的角度来阐述这个问题？

S：可以。“梦工场”的性能指标已经在许多地方发表了，我这里不再重复。不过各位可以想象得到这是当今科技的结晶，也是微软、日电、雅玛哈等巨人公司合作的产物。当然软件的质量是第一位的，我们也非常清楚这一点。

R：您有没有“梦工场”欧洲发售的时间表？

S：就象你开始说的，这是一场主机间的战争。我不是好战分子，当然为了取胜我们有自己的发售表，只是现在宣布还太早了一些。我们已经有了一些安排，但这还是要取决于市场的安排。我现在可以说的会在 99 年圣诞前后——这是我们的安排。

R：现在您将采取何种行动保证“梦工场”的成功呢？

S：我们会成立联盟以保证成功，同时我们要重组销售和市场网络。从现在起到“梦工场”发售，所有的销售部门都要做好准备。

R：那么对于欧洲来说，参与这项工作的人员有多少？

S：世嘉是个全球企业，整个欧洲我们有超过 1000 位员工，他们分布在客户、娱乐、多媒体和销售各个部门。现在客户部的员工约有 150 名。

R：员工方面您不打算再进行发展了？

S：如果你的意思是指市场，我们已经开始重组资源，市场的比例是非常重要的。我们现在正在努力致力与法国、德国和意大利的市场开发。

R：明年推出“梦工场”时会有几个游戏？

S：我们现在正在做仔细的选择，因为日版发售会在今年。不过至少也会在 12 个游戏左右。整个圣诞期间我们希望发售 30 个游戏，包括世嘉原厂和第三方的作品。

R：那么您现在手头有多少欧洲厂商已经签约了？

S：我们正在与各主要厂商接触，结果会在电脑商业展上宣布。现在手头上已有 15 家左右，有些是美国在欧洲的分公司。

R：您总是说“梦工场”可以使人美梦成真，但是您觉得这个主机应该以发售何种游戏为主呢？

S：如果你是指游戏类型，那么目前在欧洲最流行的游戏类型是体育与赛车类，此外也许动作加冒险的游戏也算一个。不过我们的宗旨是制作最高质量的游戏。

R：索尼和任天堂怎样看待“梦工场”？

S：我不想对他们说太多的，不过我保证任天堂正绞尽脑汁在考虑对付我们的方法，至于索尼，我不太清楚……

R：您能否透露一些有关硬件和软件的价格？

S：现在谈这个还有点早。不过我们已经仔细调查了市场，“梦工场”会以非常超值的价格推出。我们对价格点调查的非常认真，要在混乱的市场中强占一席之地你不能象一个普通玩家那样行事，中等价格策略也许是可行的。

R：对日本玩家来说内建 MODEM 和网络游戏的一个成功的策略，但是对于疲软的欧洲市场来说就不是那么适合了。您的看法呢？

S：“梦工场”的概念是游戏和联系。当然我们会根据不同情况来制订策略，我们还没有宣布欧洲版“梦工场”也内置 MODEM——当然我们希望能够这样。

R：MD 主机过去是市场的领导者，您认为世嘉今天还会扮演这个角色吗？

S：毫无疑问。成为业界的坚强领导是我们不变的方向。10 年前我们来到欧洲并成为带头羊，只是在最近一年中略为落后了一些，但是我们很快就可以回到龙头老大的位置。

R：对于未来的 12 个月你有什么想法？

S：我仍然沉醉在“梦工场”的梦幻之中，并且我相信三个月之后当我醒来将梦想成真。

软件 SOFTWARE 世嘉推出面向大学生的网络游戏

本刊美国专讯（记者：KEN） 世嘉软件今天宣布了一个全新的计划，在其麾下的 HEAT 网络将推出面向大学玩家的网络游戏，该计划的名称叫做“学院网络游戏组”。

HEAT 的业务发展经理 MATT CALLAWAY 称他的目的很明确，“我想，当玩家一边在玩类似于 QUAKE 这类游戏时，一边可以同时将自己的学校展现给其他玩友时，一定是很 COOL 的。在网络上，玩家可以参加巡回比赛，击败竞争对手，为自己的学校赢得奖品和骄傲。”

目前加入到 HEAT CIGL 行列中来的会员，已有 415 所大学，遍布世界各地。对这些会员的注册是免费的，有兴趣的大专院校不妨进入 www.heatcigl.net，将自己的学校推广给全世界。

短新闻

★SEGA 和 3DFX 长达一年的官司终于落下帷幕。3DFX 和 SEGA 秘密达成了和解（妥协），官司也不了了之了。目前还不知道和解的具体内容，也不知道幕后的金钱交易是多少。原本是 3DFX 在 SEGA 撕毁合同并另寻新欢后（SEGA 原本和 3DFX 签署合同，让 3DFX 开发 DreamCast 的图象系统）闹上法庭，要求赔偿 20 亿美元（天哪！）。

★Blizzard 公司日前宣布：StarCraft（星际争霸）在全世界已经卖出 100 万份。这是该公司第三部销售量超过 100 万份的游戏，其他两部是 WarCraft Ⅱ（魔兽争霸 2）和 Diablo（恐惧）。该公司发言人不无得意地宣布这是他们重视游戏质量的成果。

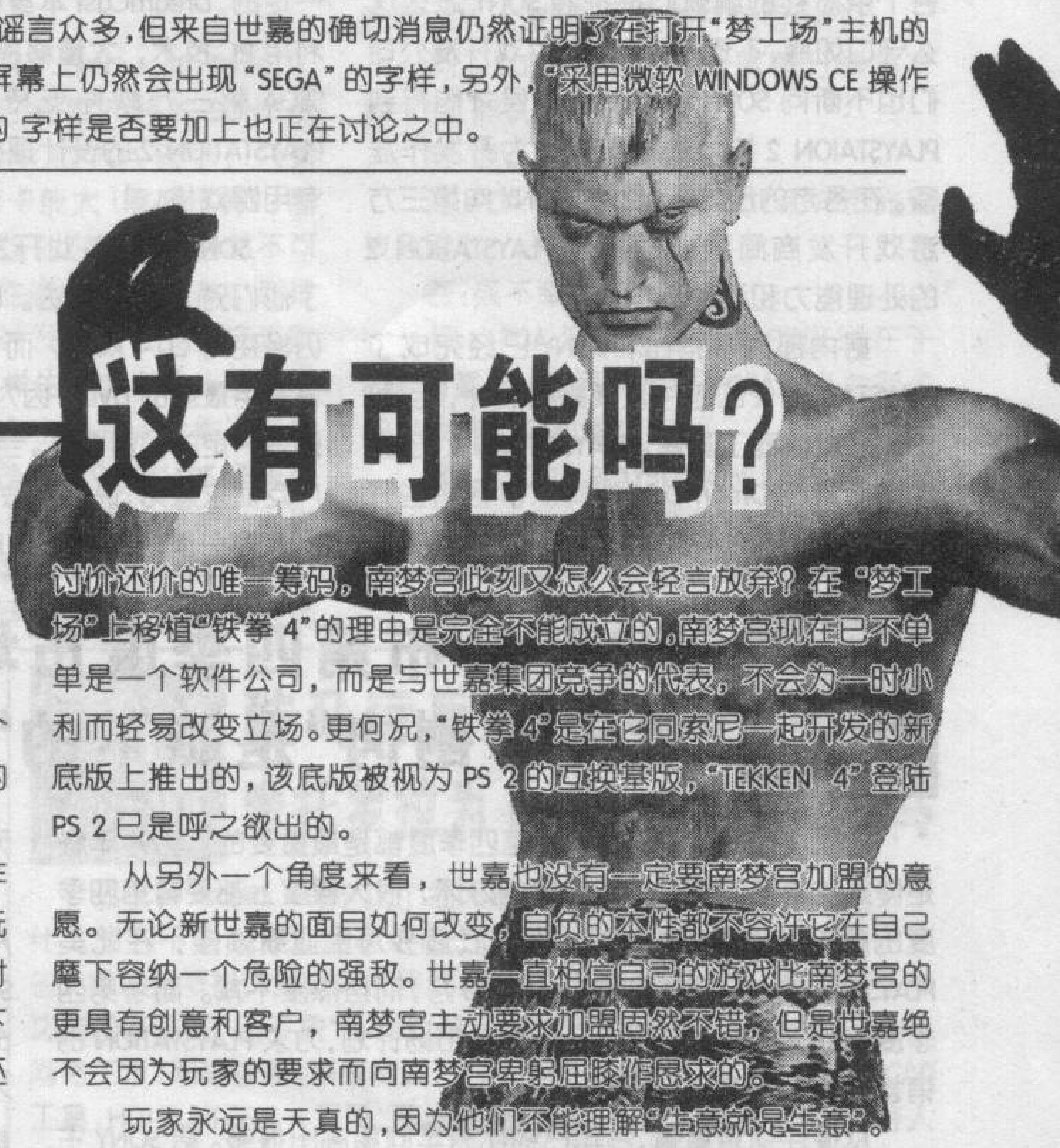
★本周末 CAPCOM 正式宣布已有 5 至 6 个“梦工场”软件在开发之中，虽然具体内容不详，但是“生化危机 4”的存在已是毫无疑问的了。

★VR SPORTS 宣布将为世嘉的“梦工场”制作两个游戏：“VR 美式足球”和“VR 曲棍球”。这当然与远在地球这一边的玩家不甚搭界，但是对于美国玩家来说意义便有所不同。相信“梦工场”在欧美定会回到当初 MD 的鼎盛时代。

★虽然谣言众多，但来自世嘉的确切消息仍然证明了在打开“梦工场”主机的时候，屏幕上仍然会出现“SEGA”的字样，另外，“采用微软 WINDOWS CE 操作系统”的字样是否要加上也正在讨论之中。

新闻分析

巨人的握手——这有可能吗？



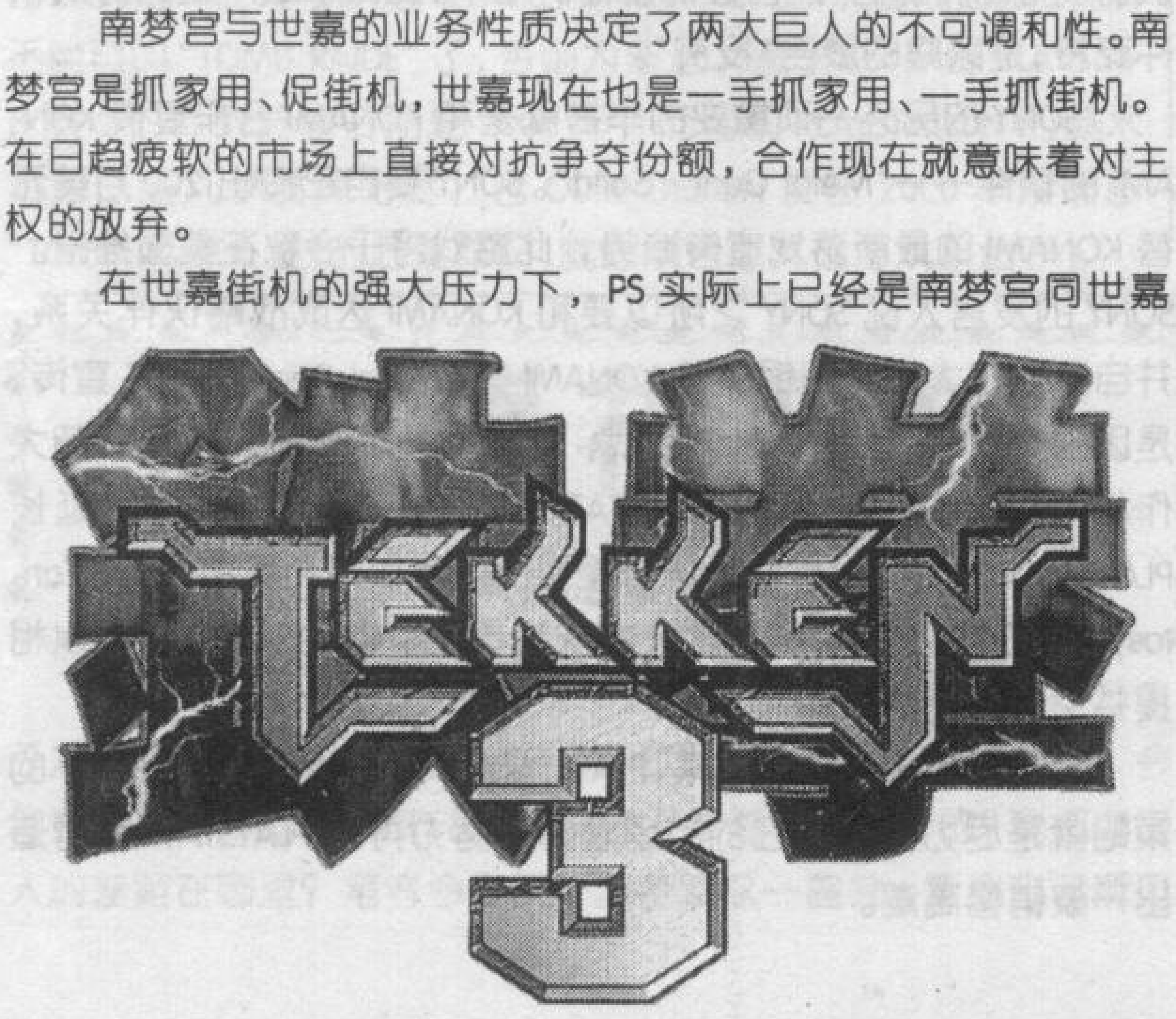
特约记者：KEN

南梦宫和世嘉的合作，是本次欧洲电脑展览会上传来的一个不大不小的新闻，但是，迄今为止这也仅仅是传言。而且从记者的角度来看，这多半是痴心于世嘉的玩友的一相情愿。

不可否认南梦宫与世嘉曾经有过那么一段非常短暂的合作时间，而且擦出了“ROLLING THUNDER 2”这样出色的火花。但是玩家是否注意到这次合作的大背景呢？南梦宫当时处于最困难的时刻，街机市场举步维艰、家用软件趋于疲软，是在不得已的情况下才向 MD 主机移植游戏的，而且就此完全打住。由此而断定两者还有牵手的机会未免过于天真了。

南梦宫与世嘉的业务性质决定了两大巨人的不可调和性。南梦宫是抓家用、促街机，世嘉现在也是一手抓家用、一手抓街机。在日趋疲软的市场上直接对抗争夺份额，合作现在就意味着对主权的放弃。

在世嘉街机的强大压力下，PS 实际上已经是南梦宫同世嘉讨价还价的唯一筹码，南梦宫此刻又怎么会轻言放弃？在“梦工场”上移植“铁拳 4”的理由是完全不能成立的，南梦宫现在已不单单是一个软件公司，而是与世嘉集团竞争的代表，不会为一时小利而轻易改变立场。更何况，“铁拳 4”是在它同索尼一起开发的新底版上推出的，该底版被视为 PS 2 的互换基版，“TEKKEN 4”登陆 PS 2 已是呼之欲出的。



从另外一个角度来看，世嘉也没有一定要南梦宫加盟的意愿。无论新世嘉的面目如何改变，自负的本性都不容许它在自己麾下容纳一个危险的强敌。世嘉一直相信自己的游戏比南梦宫的更具有创意和客户，南梦宫主动要求加盟固然不错，但是世嘉绝不会因为玩家的要求而向南梦宫卑躬屈膝作恩求的。

玩家永远是天真的，因为他们不能理解“生意就是生意”。

史克威尔已经正式宣布与世嘉无干，他还想在 PS 上多赚几笔，看起来至少在两年之内，史氏是不会改弦易张的。其实以 PS 现在的销量和史克威尔的名声，他完全没有必要为了不确定的利益冒如此大的风险，其实这也说明了一件事——史克威尔根本不看好世嘉，至少现在是如此。

所以，玩家也不必对 ENIX 抱太大的希望。加盟了土星的 ENIX，又何尝推出过巨作鸿制呢？所有的不过是小儿科而已。巨人与巨人之间，是不会那么容易握手的，因为他们有着太多的琐事需要考虑。

玩家其实不应该把“梦工场”的希望寄托在这些巨人的加盟上。CAPCOM 在“街霸”之后沉寂了一段时间，结果靠一个脱俗不凡的“BIO HARZARD”成为解迷游戏无可替代的霸主。这个故事告诉我们，主机的关键还是靠游戏，靠拥有出色创意的游戏。

“梦工场”的前景，就在这条道路上。

来自美国的新闻及特报

本刊特约驻美记者：叶展

特报 SCOOP 山雨欲来风满楼 SONY 初步透露 PS2 消息

随着 SEGA DreamCast 的宣传攻势的逐渐展开，SONY 面对媒体越来越大的压力。各个杂志社的编辑们都抱怨 SONY 怎么这么守口如瓶，不透一点口风！游戏开发公司们也不断向 SONY 询问什么时候才能得到 PLAYSTAION 2 技术性能指标，为开发作准备。在各方的压力下，终于，SONY 向第三方游戏开发商简要地通报了 PLAYSTATION 2 的处理能力和硬件结构。

据内部消息指出，SONY 已经完成了 PLAYSTATION 2 的芯片及线路板设计，目前正在开发编程工具库。PLAYSTATION 2 的 3D 性能应该和 DreamCast 相同。但据有些开发人员说：为 PLAYSTATION 2 开发游戏要比为 DreamCast 困难，而且将 PC 游戏移植到 PLAYSTATION 2 上也很不容易！！（这应该是一定的，DreamCast 本身的设计理念就是要利用 PC 技术，大量移植 PC 游戏，以弥补 SEGA 第三方软件支持不足的老病。而 PLAYSTATION 2 的设计理念是做较“传统”的专用游戏机。）

SONY 还向游戏开发公司们广泛查询了他们对 DVD 的看法。PLAYSTATION 2 据说仍将使用 CD－ROM，而非如人们所传言的将采用最新的 DVD，因为 SONY 对 DVD 技术仍有一定的保留意见。当然，SONY 目前还在广泛征求意见，说不定会在将来改变设计。

为一般玩家所关注的向下兼容性问题（又称向后兼容性，即 PLAYSTATION 2 是否能玩现在市面上 PLAYSTATION 的游戏），SONY 的回答令玩家失望，但令软件开发公司们舒了口气：PLAYSTATION 2 将不能运行 PLAYSTATION 的游戏！据认为 SONY 做出这个决定是有其原因的，因为实现向下兼容从技术上讲并不复杂，但从商业上考虑：PLAYSTATION 上已经有太多的游戏了，如果 PLAYSTATION 2 可玩 PLAYSTATION 的游戏，将出现 PLAYSTATION 的游戏和专门为 PLAYSTATION 2 开发的游戏自己和自己竞争的场面，对游戏公司们不利（玩家手里的钱是有限的！）。因此从市场角度考虑，SONY 做出这个决定，也是意料之中。

PLAYSTATION 2 计划于 2000 年在日本发售，然后再在美国发售。此时 DreamCast 已发售将近一年了！看看 SONY 是否能后发制人吧！

特报 SCOOP SONY 公布第四季度市场策略 “软刀子割肉“是眼下的“正着”

对欧美市场来说，每年的第四季度都是最重要的。因为年底是传统的销售旺季，一年业绩的好坏，很大程度上都要看第四季度的情况。对 SONY 来说，本年度迄今为止业绩颇佳，在北美 PLAYSTATION 的销售量总共已达 800 万，而且热度不减。随着第四季度的到来，SONY 更推出了最新的市场计划，力求 PLAYSTATION 的销售再上一个台阶。

从硬件销售量看，今年已经比去年同期高出很多。据 SONY 主管销售的副总裁估计：今年 PLAYSTATION 的销售量将较去年增加 30%。他将这归功于新的捆绑销售策略（用新型 Dual Shock 模拟手柄代替原来附带的手柄）和对旧型号采取的廉价销售策略。这套带模拟手柄的新型号（7000 系列）PLAYSTATION 售价 147 美元，而带旧手柄的旧 PLAYSTATION（5000 系列）则降到了 129 美元。如此廉价有助于零售商们将现有的 5000 系列存货较快地处理掉。他说这一步已经奏效，库存的旧 5000 系列已经所剩无几了。（结稿之日，7000 系列也降到了 $129，5000 系列大概 $99 就可拿下了吧！够便宜的了！）

在硬件销售看好的情况下，SONY 已经将注意力转移到软件上。一方面，SONY 从来不必象任天堂一样，为软件数量发愁（特别是第三方软件），以至于在实施软件战略时捉襟见肘。但另一方面，PLAYSTATION 的软件太多太滥，令消费者眼花缭乱，无所事从。SONY 已经下决心将精力集中到今年的几个大作的推广上，象“CrashBandicoot 3”、“Twisted Metal 3” 和 “Spyro the Dragon”小恐龙游戏。这几部将在今年圣诞节销售中唱主角。目前电视里已经开始了“Spyro the Dragon”的广告轰炸，每天晚上几遍，效果很好。

对 SONY 这样的财大气粗的主儿，花大把银子进行广告宣传从来都不成问题。特别是面临 SEGA 新机和并不新的 N64 的压力，SONY 力图通过广告宣传，延长 PLAYSTATION 这样的“老”机器的寿命，他们希望带给用户以下信息：PLAYSTATION 虽然不是最“酷”（技术最新，功能最强等等等等）的机器，但却是综合“费效比”最高的机器。用他们的话：在合理的硬件价格下，提供了最广泛的游戏软件支持，是家庭的最佳“投资”。

SONY 的另外一项重要的举措就是和 KONAMI 合作宣传 KONAMI 的软件——“Metal Gear · Solid”。SONY 要自己掏出 200 万美元替 KONAMI 的最新游戏宣传造势，此游戏将于今秋在美国推出。SONY 的发言人说 SONY 之所以要和 KONAMI 达成战略伙伴关系，并自愿掏出大把大把银子替 KONAMI 的 “Metal Gear · Solid” 宣传，是因为 SONY 十分看重这个游戏，“Metal Gear · Solid” 这样的超大作将为已经逐渐衰老的 PLAYSTATION 注入一针强心剂，对延长 PLAYSTATION 的使用寿命是十分重要的。其作用和早期 “Final Fantasy Ⅶ”的推出使 PLAYSTATION 在次世代之争中胜出的作用可以相提并论。

总之就目前的市场看来，PLAYSTATION 还是声势未减。SONY 的策略就是尽力发挥自己的市场潜力，努力再为 PLAYSTATION 营造出一波销售高潮。

硬件 HARDWARE

掌机斗罢风云转 日本掀起 PDA 的热潮

日本市场上最近又掀起 PDA 的热潮。PDA(Personal Digital Assistant,个人数字助手)实际上是一种多功能的"亚"便携游戏机。其尺寸比 GAME BOY 还小得多,可做为游戏机独立运行,也可连接到主游戏机上(如 DreamCast 和 Playstation),做为内存卡的拷贝机使用,还有其他附属功能。

前几期已经介绍过:SEGA 新主机 DreamCast 的记忆卡系统 VMS(Virtual Memory System)就是一种 PDA。而人们早已知道 SONY 也正在开发自己的 PDA。现在大名鼎鼎的 SNK 公司(格斗之王系列等)也将于十月份推出自己的 PDA 产品——NEO · GEO POCKET。NEO · GEO POECKET 可独立运行或作为 SEGA DreamCast 的外设之一,作 DreamCast 外设时其作用和 SEGA 自己的 PDA - VMS(Virtual Memory System) 相同,可插入 DreamCast 巨大的手柄。和 SONY 的小型 PDA 不同,NEO · GEO POCKET 的性能比较强大——拥有 16 bit CPU,屏幕分辨率竟比 GAME BOY 还高,达单色 160×152。SNK 计划移植格斗之王和其他 RPG 和体育游戏。既然是 PDA,就有些辅助功能,如世界时差对照表,内置日历等,据说还有星象图(可以用来算命?)。

NEO · GEO POCKET 技术规格如下:

尺寸:122mm×24mm×74mm

重量:160g(含电池)

CPU:16 bit

屏幕:160×152 LCD

色彩:8 阶灰度

功能:独立的便携游戏机或作为 DreamCast 内存卡备份机

软件载体:游戏卡

游戏卡重量:20g

游戏卡尺寸:54mm×7.5mm×46.5mm

SQUARE 近期已经宣布将为 SONY 的 PDA 开发游戏。SONY 的 PDA 较小,只有 PLAYSTATION 的内存卡般大(厚度不算),看着象钥匙坠一样。这么小的 PDA 当然不可能有 GAME BOY 的性能,但由于其小巧玲珑,便于携带,估计发售后会受到广泛欢迎。(挂钥匙的中小学生们大概会人手一份吧!)但问题是,这么小的 PDA 上能运行什么游戏?不会只是养鸡吧?SQUARE 还未向外界公布他们将为PDA 开发或移植什么样的软件(当然不会是 FF Ⅶ)。

SONY 研究发展部的负责人接收采访时针对 SONY 的 PDA 回答了以下几个问题:

问:为何要设计 PDA 产品?

答:GAME BOY 和电子宠物的成功是促使我们开发 PDA 的主要原因!你可将 PDA 看成是居于两者之间的全新的便携游戏机系统。另外我们也希望 PDA 作为 PLAYSTATION 的外设来设计!

问:但 PDA 太小,其性能令人怀疑,有可能使用 32 位芯片吗?

答:大部分便携式游戏机(编者注:不是 GAME BOY 类,而是俄罗斯方块类便携机)都使用 4 位或 8 位芯片,因此性能不会很高。但 PDA 可随意重写,并可和 PLAYSTATION 相连接,这一点会吸引很多玩家和开发公司。当然,新技术在发展,不排除在 PDA 上使用 32 位芯片的可能性。

问:SONY PDA 的 LCD 屏幕分辨率才 32×32,你认为……

答:我认为这很不够!

问:PDA 会有象 GAME BOY 那样的光影效果吗?

答:很不幸!没有!

问:PDA 和便携游戏机的区别在于 PDA 可重写(可插类似 PLAYSTATION 内存卡的游戏卡),其机理如何?

答:SONY PLAYSTATION 的内存卡是 128Kb,分 15 个 block。这么大的内存足够放一些游戏了。其机理就是这样。

软件 SOFTWARE

若想探寻全新领域 "丽影"也要改头换面

"TOMB RAIDER Ⅲ"(盗墓者 3)的后继之作有可能首先出现在 DreamCast 上。

CORE DESIGN 的人最近暗示:已经有一个小组在进行"TOMB RAIDER Ⅲ"的后继作品的开发工作。由于 SONY 在 99 年底之间还拥有"TOMB RAIDER"的独有版权,因此若 LARA CROFT 在其他机种出现的话(很有可能是 SEGA 的 DreamCast 上),游戏必须改名,不能再叫"TOMB RAIDE"了,否则为非法。鉴于 SONY 的 PLAYSTATION 2 估计的发售日期是 2000 年,而目前 PLAYSTATION 的技术潜力已经几乎发挥殆尽,若 CORE DESIGN 要在 2000 年前推出"TOMB RAIDER Ⅲ"的后继作品,就必须考虑其他游戏平台了!

事件 EVENT

秣马厉兵,游戏界杀出新军 摩托罗拉为 Project X 招兵买马

还记得 Project X 吗?这个把大家都弄得一头雾水,搞不清它要干什么的四不象。最近竟在杂志上又看到摩托罗拉为其登的招工广告。据摩托罗拉说要将其发展成集游戏、电影、通讯、网上购物等多种功能的真正的"四不象"。因此摩托罗拉特向社会上招聘:图象设计,网络工程/网络管理,系统测试/生产,电路/逻辑设计,模块设计,CAD 工具,HDTV,MPEG-4 解码,市场销售/策划……(太长了)等等等等人员。这名单太长了,而且领域分的太细。仅从招工广告上就可看出摩托罗拉真是正经八百地准备把 Project X 搞起来了,而且一开始摊子就铺得这么大(这也是摩托罗拉这种大公司的一贯作风)。

但想趟游戏业的这滩浑水,可要小心点!看看 NEC 和 Apple 的前车之鉴吧!

走马看花逛 E3

文/庞官人

一年一度的 E3 大展在热闹了三天之后已经闭幕了。作为电子娱乐界规模最大、最引人注目因而显得最具权威性的展览,今年又有什么新动作、新作品?业界的发展潮流是怎样的?我们中国人的差距在哪里?笔者今年第一次参观这一盛会,愿把自己所见所闻与各位读者分享。

技术与艺术

色彩更艳丽、图形更逼真、音乐音效更有迫力、画面变换更流畅,等等。还可以举出更多的"更"来说明技术的进步。著名的 westwood 带来了玩家期待已久的"C & C 2",这款游戏的画面比起其第一代来,真可以说有脱胎换骨的改进。当隆隆作响的坦克驶过结冰的水面时,我们在屏幕上将不仅可以看到坦克在冰面上的阴影,更可以看到阳光投射到冰面后折射到坦克上的光点,实在令人拍案叫绝。而这样逼真的效果,并不是仅仅依赖更加先进的

硬件，制作技术的进步在其中起的作用更大。笔者曾到一家名为shiny的公司(鼎鼎大名的"MDK"就是这个公司开发的)，他们计划在今年推出一部名为"MESIA"的射击游戏。这部游戏的主角是一个面貌十分可爱、长着一付天使翅膀的小男孩。在主角不动的时候，看起来与一般的二维图形没有什么区别——浑身圆乎乎的，一点也没有常见三维图形的棱角。但一旦他动起来，绝对是纯粹的三维效果——逼真、动感和立体感都极强。据介绍，他们先把主角的身体用上万个多边形组合起来，这样的图形自然动起来十分逼真。然后，用特殊的优化方法把具有相同运动特性的多边形来个"合并同类项"，这样，既逼真、又不耗费很多资源的形象就可以一个个地出现在游戏里了。以我看来掌握类似优化技术的，也不止shiny一家。在庞大的展厅中随便一抬头，几乎总能发现同时兼顾图形线条光滑流畅和三维效果的精美画面。而且这样的动画效果，又绝对是现有(至少是美国现有)的设备能够充分实现的。这使人不能不惊叹技术的进步。当然，技术的发展是没有止境的。

我在展会上看到许多3D的即时战略游戏。在俯视角时，人物造型比较小，画面还算精致，但一旦切换到平视角，再加上比较快的运动时，现有的算法和硬件就有些捉襟见肘了。

技术的进步固然令人欣喜，但与此相对照的，却是艺术上的停滞，至少是表面的停滞。从PC游戏领域看，在展会上风头最劲的，净是"DIABLO 2"、"盗墓者3"、"C&C 2"之类的续作。比起各自的"前辈"来，这些著名游戏家族的新生代，画面、音乐、音效的进步都是极其巨大的。然而，在游戏的内涵方面，这些续集却乏善可陈。它们不需要摆脱它们的"前辈"，因为"前辈"们的出类拔萃，尤其在游戏规则、玩法方面的出类拔萃，才使得他们有了出头露面的机会；它们也不可能摆脱他们的前辈，因为摆脱前辈，就意味着更大的商业和艺术风险。毕竟，敢于冒"身败名裂"的风险去创新实在需要太多的勇气；而真正摆脱"前辈"的巢臼又需要同样多的灵气。续集如此，新节目也是一样。在熙熙攘攘的大厅中放眼望去，映入眼帘的是各式各样的即时战略，各式各样的射击，各式各样的模拟驾驶，各式各样与"DIABLO"有几分形似又看不出多少神似的动作RPG……，但你绝对找不到能让人眼睛一亮、在玩法上十分新颖的游戏。有一款联网的策略游戏，可以允许游戏者通过电话联系来决定游戏中的对策，运行在类似"文明Ⅱ"的平台上，据说还在创意阶段。不过，我更愿意相信，今年的沉默是更大突破的前兆，让我们一起期待明年的新作吧！

投入与产出

电玩绝对是个"吃钱老虎"。对经常光顾街机厅而手又比较"潮"的玩家是如此，对从事这个行业的制作商也是如此。"人有多大胆，地有多大产"，对任何行业都是不切实际的梦话，对电玩业尤其是这样。

从展会中看，开发商大都不惜工本，期望从大投入中获得高回报，走"泰坦尼克"的路子。而这条路绝对又是走得通的，著名的"DIABLO"据说投资了300万美元的开发费用和三年的时间，三年不鸣的投入换来了一鸣惊人的回报：该节目在上市第一天的零售量据说有三万套之多！开发投入是大手笔，在促销上的投入也令国人瞠目。为了使玩家了解进而喜欢自己的产品，所有的开发商和出版商都绞尽脑汁，不遗余力。

有关促销的种种趣事后面还要专门讲，暂时先放在一边。为什么要花这么大的力气、这么多的钱呢？一句话，竞争太激烈了。据说，在美国，每年有1000个左右的新游戏上市，能够做到不亏损的，只有100个左右，而真正赚大钱的，连20个也没有。在如此严酷的现实面前，每个开发商都战战兢兢，如履薄冰。谁都不敢扔钱，又不敢舍不得扔钱。

当然，也有人另辟蹊径，愿意靠剑走偏锋的奇招险招来实现自己的目的。GT公司的"猎鹿者"(deer hunter)就是个好例子。这是个玩法极简单的射击游戏。据说开发费用只有10万美元。以美国的消费水平，大约只相当于在中国投入10万人民币。

可就是这么个小玩意，在美国居然创造了11万套的销售记录。看来，只要创意好，投资少也能四两拨千斤。而看看我们自己的游戏，尽管大家都很努力，但我们可曾拿出来过真正有想象力的创意吗？创意没有新意，投资又比不了财大气粗的老外，我们的游戏也就只好苦苦挣扎，艰难地在越来越多的优秀进口节目当中求生存了。就像屡败屡战而又屡战屡败的中国足球，没有巴西人的创造性和技术，体力又比不了高大健壮的英国人和德国人，于是只好把"冲出亚洲"的口号喊上一年又一年。

巨人与精灵

巨人当然是那些耳熟能详的业界巨子：任天堂、SEGA、SONY、GT，等等。展会上数他们占的地方大，位置也好，气势上也比别人更胜一筹。从广告的规模看，SONY无疑是气派最大的，从洛杉矶机场附近的高速公路，到亚特兰大DOWN TOWN(城里？)的破烂街区，PLAYSTATION的广告牌随处可见，给人一种"无处不在"的印象。不过，到了展厅里面，SONY的位置就不那么醒目了，它只能呆在类似"卢俊义"这种人物的位子上。而任天堂的展位就在大厅的正中间，让人一看就觉得，这才是任天堂的位置，是"宋大哥"这种角色的位置。其他行业的一些巨人，现在也纷纷涉足电玩业：IBM居然也有一个展位，尽管不大，也没拿出很多作品，但谁都明白，电玩业又来了个"大腕"，起码也是个"大款"。动画巨头迪斯尼也雄心勃勃，想在这块与自己的本行有千丝万缕联系的领域中大显身手，不过，他们并没有急于拿出他们的游戏，而是展现了许多多媒体图书，其中声势最大，也最受关注的，是咱们中国的题材——木兰。这是展厅里唯一可以看到实体模型的中国题材，不可不多说几句。

画面精美，而且把迪斯尼的画风和中国彩墨的风格结合得相当出色，故事是迪斯尼同名动画片的翻版。据说这个故事由于突出了"代父从军"和"美人救英雄"的情节而颇受美国女性的青睐。

精灵，指的是那些规模虽然不大，但却充满活力的小公司。他们无法在声势上与巨人抗衡，但也能想尽一切办法，发出自己虽不强大却不乏特点的声音。在展览会的东厅里，有许多这样的小公司。有的只做引擎，有的则买了别人的引擎自己再做游戏，同样可以做出很好的游戏。比如有个韩国小公司，也在做类似"DIABLO"的游戏，而且做的还很不错。总之，各庄的地道都有很多高招。

场内与场外 E3给所有参展的公司提供了宣传自己的绝好机会，当然人人不会放过。各式各样的产品简介之类的纸介质无不印刷精美，让人觉得最好都予以收藏而不是包书皮。

实际上，任何一个参观者都绝对无法在一天时间里拿完所有的资料——实在太多了。笔者参观三天，每天都拿回旅馆几大包东西。为了不至于负担太重，我把许多漂亮但没有什么内容的封皮、文件夹之类都扔掉了，让人十分可惜。即便如此，背回北京的资料还是足有10公斤之多。T恤衫、帽子比比皆是，钥匙链、圆珠笔更不值一提。更绝的是，很多公司都派遣了真人扮演的游戏角色在展厅中串来串去，凡参观者打算与其合影，无不欣然从命。这

些真人模特估计也是打工一族，但其敬业精神让人十分佩服。我曾经看到一妙龄少女在一位于大厅进口的高台上不停地“蹦迪”，第一次看到，觉得很新鲜，第二第三次就觉得有点烦——累不累，能挣多少钱呀？可十次八次路过这个进口，她总是不知疲倦的跳来跳去，不由让人很有几分敬意了。和国内所有的展销会类似，E3也给亚特兰大的服务业提供了发财的好机会。旅馆乘机涨价，据说普遍涨了 20％以上。展厅里的饮料和食品也比外面贵很多，让囊中羞涩的笔者每每感到十分心疼。

说来惭愧，作为多年从事此项工作的人，本应该有些很深刻、很独到的见解，写一些诸如“从 E3 看电玩的 21 世纪”或“中国电玩之命运”之类特深沉的文字。无奈水平有限，趣味也不高，只好在龙哥客客气气却又绝不容讨价还价地催促下，把眼花缭乱之余尚能记得住的一些零碎印象，告诉大家。深刻而又有指导意义的东西，自有业内专家如椽大笔，敬请诸位耐心等候！

九月新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
PLAY STATION	最强的围棋	最强の围棋	UNBALANCE	TAB		10月1日
	守护兽召唤	GUARDIAN RECALL(ガーディアンリコール)	XING	S・RPG	2CD	10月1日
	艾菲卡丝・真想你呀…	エフィカス・この想いを君に…	元气	SLG	恋爱	10月1日
	胜利海报 3・'98 计划	ウイニングポスト 3・プログラム '98	KOEI	SLG	赛马	10月1日
	激动人心的巴斯鱼	エキサイティングバス	KONAMI	SPG	钓鱼	10月1日
	狂热节拍	ビートマニア	KONAMI	SLG	模拟 DJ	10月1日
	“狂热节拍”专用控制器	ビートマニア专用コントローラ	KONAMI	外设		10月1日
	太阳最佳精选・小孩儿的绘画逻辑	サンコレ BEST・おーちゃんのお绘かきロヂック	SUNSOFT	PUZ		10月1日
	太阳最佳精选・麻将馆～麻神	サンコレ BEST・麻将ステーション～MAZIN"麻神"	SUNSOFT	TAB		10月1日
	假面超人	假面ライダー	BANDAI	3D－FTG		10月1日
	游猎东京	サファリ东京	KOEI	未明		10月2日
	三国志 6	三国志 6	KOEI	SLG		10月8日
	实况美国棒球 2	实况アメリカンベースボール 2	KONAMI	SPG		10月8日
	武装斗士	ARMED FIGHTER(アームド ファイター)	BANPRESTO	3D－FTG		10月8日
	百万经典	MILLION CLASSIC(ミリオンクラシック)	BANDAI	SLG	赛马育成、2CD	10月8日
	日本职业麻雀联盟公认 传统职业麻雀～真・彻万	日本プロ麻雀联盟公认 传统プロ麻雀～真・彻万	NAXAT	TAB		10月8日
	鬼魂力量 2	スペクトラルフォース 2	IDEA FACTORY	SLG	对应振动手柄	10月15日
	SAMPAGUITA	サンパギータ	SCEI	ETC	2CD、恋爱剧场	10月15日
	伟大的新岛！大冒险	グラニュー岛！大冒险	秀和 SYSTEM	RAC	动作赛车	10月15日
	通道妖怪	ギャングウエイ モンスターズ	SME	ACT	育成	10月15日
	AZITO 2	AZITO 2	BANPRESTO	SLG		10月15日
	出牌吧！	トランプしようよ！	BOOTM UP	BOG		10月15日
	秘密战队变形 5・豪华版	ひみつ战队メタモル 5・デラックス	每日 COMMUNICATION	AVG	动画 AVG	10月15日
	卡普空世代～第三集 历史从这里开始了	カプコン ジェネレーション～第三集 ここに历史始まる	CAPCOM	ETC		10月15日
	MTB 泥路障碍赛	MTB DIRT CROSS(エムティービー ダートクロス)	SAMMY	RAC	自行车	10月15日
	火星物语	火星物语	ASCII	RPG	实况表演	10月22日
	火星物语(10 大附录限定版)	火星物语(限定版)	ASCII	RPG	10 大附录	10月22日
	电子五龙阵	五龙阵エレクトロ	アスク	BOG		10月22日
	LSD	LSD	ASMIK	ETC		10月22日
	天真 1500 系列之一・麻雀	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.1 THE 麻雀	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之二・将棋	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.2 THE 将棋	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之三・五连珠	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.3 THE 五目ならべ	文明脑	TAB		10月22日
	天真 1500 系列之四・反棋、反牌	SIMPLE 1500 シリーズ VOL.4 THE リバーシ	文明脑	TAB		10月22日
	爱情游戏的～喧哗网球～优惠价版	LOVE GAME'S～わいわいテニス～サービスプライス版	TEARS	SPG		10月22日
	街头滑板族	STREET BOARDERS(ストリートボーダーズ)	MICROCABIN	SPG		10月22日
	星之丘学园物语・学园祭	星の丘学园物语・学园祭	MEDIA WORKS	SLG	学校 SLG	10月22日
	数码塑造・伊井奈	デジタルフィギュア・イイナ	IMAGINEER	SLG	育成	10月22日
	上海・真的武勇	上海・真的武勇	SUNSOFT	PUZ		10月22日
	暂无中文译名	オウバードフォースアフター	BANDAI	SLG		10月22日
	猫的奸计	猫なカ・ン・ケ・イ	VICTOR	SLG	超接近恋爱	10月22日
	打击者 1945 2	ストライカーズ 1945 2	彩京	STG		10月22日
	VR 柏青嫂・奥林匹亚・特别版	バーチャパチスロ・オリンピア・スペシャル	MAP JAPAN	TAB		10月22日
	畏惧装备	AFRAID GEAR(アフレイドギア)	ASMIK	SLG	开发机器人	10月29日
	御意见无用 2	御意见无用 2	KSS	FTG		10月29日
	男女商店会～初遇传说之剑～	だんじょん商店会～传说の剑はじめました	讲谈社	RPG	魔女店育成	10月29日
	红衣西恩	CARDINAL SYN(カーディナル シイン)	SPARK	3D－FTG		10月29日
	海呀！呀哈！	海の OH！YAH！	VICTOR	SLG	对应振动手柄	10月29日
	必杀柏青哥店・妖怪屋特别版	必杀パチンコステーション・モンスターハウススペシャル	SUNSOFT	SLG		10月29日
	专门店 41 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！PRO 4・パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		10月29日
	全超级机器大战电视大百科	全スーパーロボット大战电视大百科	BANPRESTO	ETC		10月29日

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
SEGA SATURN	机动战士高达・吉兰的野望～攻略指令书	机动战士ガンダム・ギレンの野望～攻略指令书	BANDAI	ETC		10月1日
	次元盖纳尔～复活的勇者们～飞翔篇"叛逆的战场"	バックガイナー～よみがえる勇者たち～飞翔篇"うらぎりの战场"	VING	SLG	2CD	10月1日
	初恋物语	初恋物语	德间书店	SLG	育成	10月1日
	格斗之王・最佳精选	ザ キング オブ ファイターズ・ベストコレクション	SNK	FTG	3CD、必须 RAM	10月1日
	棉花魔女回旋棒	コットン ブーメラン	SUCCESS	STG	对应 4M RAM	10月8日
	卡普空世代～第三集 历史从这里开始了	カプコン ジェネレーション～第三集 ここに历史始まる	CAPCOM	ETC		10月15日
	世嘉时代・我爱米老鼠/不思议城大冒险	SEGA AGES・アイラブミッキーマウス/ふしぎのオ城大冒险	SEGA	ACT	二合一	10月15日
	世嘉时代・我爱大凪德塔克/格鲁吉亚王的秘宝	SEGA AGES・アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	SEGA	ACT	二合一	10月15日
	打击者 1945 2	ストライカーズ 1945 2	彩京	STG		10月22日
	水貘大冒险(暂译名)	ミズバク大冒险	VING	不详		10月22日
	世嘉三四郎・真剑游戏	せがた三四郎・真剑游戏	SEGA	不详		10月29日



本月“中国电玩榜”统计时间为98年6月19日~7月14日，这期间共收到有效选票1242票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

次世代家用机游戏当月排行榜(本榜包括 SS、PS、N64)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	1117
2	2	樱大战2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	804
3	3	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	797
4	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	755
5	5	'97格斗之王 (SS、SNK、FTG)	628
6	6	铁拳3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	521
7	7	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	489
8	10	光明力量Ⅲ 剧本2·猎物是神子 (SS、SONIC、RPG)	267
9	新	勇敢的剑士·武藏传 (PS、SQUARE、A·RPG)	207
10	9	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	198

日本家用机游戏月间销售排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.7.30)	526182(526182)
SD高达·G世纪 (PS、BANDAI、SLG、98.8.6)	382907(382907)
实况力量满贯棒球·'98开幕版 (PS、SPG、KONAMI、98.7.23)	368167(368167)
口袋妖怪竞技场 (N64、ETC、NINTENDO、98.8.1)	272980(272980)
私立法律学园 (PS、3D-FTG、CAPCOM、98.7.30)	205518(205518)
勇敢的剑士·武藏传 (PS、SQUARE、A·RPG、7.16)	198821(591903)
拥抱季节 (PS、SCEI、AVG、98.7.23)	170373(170373)
游戏王 怪兽胶囊·培养与战斗 (PS、SLG、KONAMI、98.7.23)	149091(149091)
影牢~刻命馆 真章~ (PS、ACT、TECMO、98.7.23)	145485(145485)
XI(sái) (PS、SCEI、PUZ、98.6.18)	119907(495337)

次世代家用机游戏累计排行榜(本榜包括 SS、PS、N64)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG)	4532
2	2	最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG)	2906
3	3	格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG)	2901
4	5	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	1881
5	6	樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1527
6	4	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	1400
7	7	'97格斗之王 (SS、SNK、FTG)	1357
8	9	铁拳3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	1259
9	8	宿命传说 (PS、NAMCO、RPG)	1205
10	10	光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神 (SS、SONIC、RPG)	1196

日本家用机游戏当月排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	3089
樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	2248
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.7.30)	1341
生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	1278
皇家骑士团2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	1209
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	954
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	816
恶魔召唤师·灵魂黑客 (SS、ATLUS、RPG、97.11.13)	774
心跳纪念品·永伴你身边 (PS、KONAMI、SLG、95.10.13)	716
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	663

次世代以前家用机游戏当月排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	502
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	444
3	3	三国志2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	440
4	4	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASIYA、S·RPG)	433
5	5	第二次超级机器人大战G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	343
5	7	热斗'96格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	304
7	5	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	293
8	8	吞食天地2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	253
9	9	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	224
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	109

日本家用机游戏年度累计排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	33188
生物危机2 (PS、CAPCOM、AVG、98.1.29)	18362
樱大战2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	17024
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.16)	11343
皇家骑士团2 (SFC、QUEST、S·RPG、95.10.6)	9412
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	9267
樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG、96.9.27)	9165
GT赛车 (PS、SCEI、RAC、97.12.23)	8849
宿命传说 (PS、NAMCO、RPG、97.12.23)	8144
街 (SS、CHUN SOFT、AVG、98.1.22)	7973

次世代以前家用机游戏累计排行榜(本榜包括 FC、GB、SFC、MD)

序	昔	游戏名称(机种、厂商、类型)	得票
1	1	口袋妖怪·红、绿 (GB、NINTENDO、RPG)	2964
2	2	大航海时代Ⅱ (MD、KOEI、SLG)	2120
3	3	兰古瑞萨Ⅱ (MD、MASYA、S·RPG)	2043
4	4	三国志2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	2009
5	5	第二次超级机器人大战G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	1627
6	6	幽·游·白书~魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	1497
7	7	热斗·'96格斗之王 (GB、TAKARA、FTG)	1459
8	8	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	1150
9	9	吞食天地2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	1080
10	10	火炎之纹章·圣战的系谱 (SFC、NINTENDO、S·RPG)	830

日本家用机游戏新作期待排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想8 (PS、SQUARE、RPG、未定)	2798
勇者斗恶龙7 (PS、ENIX、RPG、未定)	2528
塞尔达传说64·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、卡带版预定98年秋)	843
D之食桌2 (DC、WARP、AVG、预定98年冬)	694
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	578
神佑擂台 (PS、SQUARE、3D-FTG、预定12月)	572
皇家骑士团3·王者风范 (N64、QUEST、S·RPG、预定98年秋)	519
索尼克冒险 (DC、SEGA、ACT、预定98年冬)	514
心跳纪念品2(暂称) (PS、KONAMI、SLG、未定)	477
真爱物语2 (PS、KONAMI、SLG、预定12月10日)	350

街机游戏当月排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	971
2	7	合金弹头2 (NEO·GEO、SNK、STG)	508
3	3	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	469
4	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	461
5	5	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	416
6	4	'96格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	395
7	6	REAL BOUT饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	362
8	8	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	191
9	9	'95格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	172
10	10	VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	138

日本街机游戏月间排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	108292
VR射手2·'98版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	98654
电脑战机VIRTUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	63929
街头霸王ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	42629
铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	32498
世嘉拉力锦标赛2 (MODEL 3 STEP 2、SEGA AM3、RAC)	30220
千钧一发2 (SYSTEM 23、NAMCO、光枪)	29985
灵魂能力 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	29437
梦游美国2 (MODEL 3·STEP 2、SEGA AM2、RAC)	23502
狂热节拍·二度混合 (不详、KONAMI、模拟DJ)	19735

街机游戏累计排行榜(本榜对应所有的街机游戏)

序	昔	游戏名称(基版、厂商、类型)	得票
1	1	'97格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	5305
2	2	侍魂·天草降临 (NEO·GEO、SNK、FTG)	2520
3	3	'96格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1904
4	4	REAL BOUT饿狼传说·特别版 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1721
5	5	铁拳3 (SYSTEM 12、NAMCO、3D-FTG)	1716
6	6	幕末浪漫~月华的剑士 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1505
7	7	真·侍魂~霸王丸地狱变 (NEO·GEO、SNK、FTG)	1228
8	8	VR战士3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	952
9	9	'95格斗之王 (NEO·GEO、SNK、FTG)	897
10	新	合金弹头2 (NEO·GEO、SNK、STG)	756

美国家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)
NCAA FOOTBALL 99 (PS、EA、SPG)
WWF WAR ZONE (PS、ACCLAIM、ACT)
MISSION: IMPOSSIBLE (N64、INFOGRAMES、ACT)
GT赛车 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
BANJO AND KAZOOIE的大冒险 (N64、NINTENDO OF AMERICA、ACT)
光明力量Ⅲ 剧本1·王都的巨神 (SS、SEGA OF AMERICA、RPG)
蝙蝠侠与罗宾 (PS、ACCLAIM、ACT)
TRUE GOLF CALSSICS: WAIALAE COUNTRY CLUB (N64、NOA、SPG)
NFL XTREME (PS、SCE OF AMERICA、SPG)
WARGAMES (PS、MGM/UA、SLG)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志98年6月26日的497号~7月17日的500号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为98年5月25日~98年6月21日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为5月28日~6月24日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为6月25日~7月1日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个,分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括SS、PS、N64三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括FC、SFC、GB、MD四种主机)。此三个榜可选择填写,也可全部填写,但必须专榜专投,不能混在一起,并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种),排名不分先后,可以不填满五个,但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格,表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面,并在信封上注明收信地址为"北京6129信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)",请一定专信专投,一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时,请用正楷书写,字迹工整清晰,易于辨认;地址详细可靠,为日后发奖着想,最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写,信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××游戏当月排行榜

1、

2、

3、

4、

5、

对某游戏的一句评语:没有感想可以不填,如填写请注明游戏名称。

本期您最喜欢的栏目或文章:

本期您最不喜欢的栏目或文章:

对本期杂志的评语:

今后您最希望看到的栏目或文章:

您最希望看到本刊有那些改变:

姓名:　性别:　年龄:　玩龄:　现有机种:

职业:学生　身份证号:11010×830513345(无证此栏可不填)

联系地址:北京市××区××南里××楼×门×号　邮编:1000××

“中国电玩榜”年底 30000 元大出血！

“中国电玩榜”在 30000 元大奖的刺激下，投票量终于又有所上升，预先在此祝贺能够得奖的玩友。

经过近两个月的暑假，想必大家都将自己心中的游戏仔仔细细地玩了够。虽然从上榜情况来看，依旧变化不大，但这只是“表面”现象，下面我给大家介绍一下这个月的“榜内”与“榜外”的情况。

在“次世代”方面，SQUARE 的新作“勇敢的剑士・武藏传”如期登上当月榜，看来玩友对 SQUARE 的作品支持率是很高的。不过这部作品要想进入“累计榜”还有一段艰难的路程，而且恐怕“凶多吉少”。NAMCO 的“宿命传说”在经过了 6 个月的旅程后，这次以 2 票之差没能上榜，只是在“累计榜”中保持住第九位，与日本“累计榜”的名次相同。由 ENIX 在 7 月 30 日发售的 RPG“星海传说 2”这次的支持率并不高，看来 ENIX 还需要努力一些。在“次世代”方面最值得注意的是 KONAMI 为世界杯所作的应景之作“胜利十一人 3・法国世界杯 98”，它的支持率仅仅比“宿命传说”低一位，达到第 12 位，看来它有希望成为第一个能上榜的 SPG。SS 方面本月没有新气象，SEGA 的新作“深海恐惧”距离上榜还相差太远。

“街机”方面，STG“合金弹头 2”居然上升至第二位，简直有些不可思议，“铁拳 3”也以 8 票之差超过了在“老二”位子上盘踞了 6 个月的“天草降临”，显示了玩友们口味的些许变化。不过，“97 格斗之王”仍然是雷打不动，依我看只有它的“同胞兄弟”——“98 格斗之王”——才能超过，本月已经有一些大城市的玩友投了“98 KOF”的票。另外，新作“饿狼传说 RB2”和“街霸 3”也都窥视着前十名的位置。

为鸣谢积极参与“中国电玩榜”的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每年年底都会对当年全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年年底共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名　各奖次世代主机一台

二等奖　10 名　各奖 GAME BOY 一台

三等奖　100 名　各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　200 名　各奖价值 80 元的精美礼物

今年奖品的详细情况如上，获奖名单将在明年的杂志中公布。请随时留意“中国电玩榜”动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月“中国电玩榜”的计票从 8 月 8 日到 9 月 5 日，总共收到有效选票 3856 张。玩友们所选出的游戏总共 614 种，其中包括：

ARC 游戏 95 种，计 4589 票；
SS 游戏 125 种，计 3478 票；
PS 游戏 138 种，计 4892 票；
FC 游戏 59 种，计 967 票；
MD 游戏 94 种，计 1826 票；
SFC 游戏 49 种，计 311 票；
GB 游戏 48 种，计 1482 票；
N64 游戏 6 种，计 32 票；
总票数合计 17577 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写“浪客剑心（PS）”，我们则无法判断是“浪客剑心”中的哪一款，应填写“浪客剑心・十勇士阴谋篇（PS）”或“浪客剑心・维新激斗篇（PS）“。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

四川自贡	方利	深圳福田	刘俊	湖北黄石	赵君	广东中山	郑健伟	吉林四平	李爽
山东济南	佟子超	浙江杭州	陈智毅	云南昆明	刘淑敏	上海嘉定	殷亮	广西玉林	周传强
湖北武汉	肖伟	吉林长春	马维鑫	辽宁沈阳	李远鹏	广西恭城	陈雷明	河北邢台	徐笛
上海黄浦	穆家元	河南新乡	李跃庭	上海铜川	杨靖	江苏常熟	陆晓刚	浙江温州	林晔
湖北武汉	黄启源	江苏吴县	石明	江苏常熟	庄庆华	江苏无锡	朱俊伟	四川自贡	林海
河北保定	王晓晶	陕西咸阳	李爱银	广东汕头	郑耀辉	北京朝阳	毛立翔	浙江海宁	高炜
江苏南京	毛巍	上海普陀	徐静	山东淄博	钱彬	广西阳朔	秦培景	湖北随州	李晶
江苏镇江	尹吉力	江西南昌	段晶	黑龙江黑河	韩在牧	浙江海宁	黄潇	广东四会	江飞
云南昆明	董兴昌	河南郑州	李萌	北京石景山	陈烁	陕西安康	邹明霞	贵州贵阳	胡野
广东南海	杨伟良	广东茂名	林金辉	北京怀柔	吴岩	广东乐昌	王彬	上海闸北	茅溥海

试题答案

拨云见日…………

“98 增刊”有奖竞赛试题标准答案露真颜

百密一疏!!!!!!!

因三试题有失严谨造成玩友困扰得缓解

1、C	11、A	21、C	31、C	41、C
2、B	12、B	22、C	32、A	42、C
3、B	13、B	23、B	33、C	43、A
4、A	14、C	24、C	34、C	44、B
5、B	15、C	25、A	35、A	45、B
6、A	16、A	26、B	36、B	46、C
7、B	17、B	27、A	37、B	47、A
8、C	18、C	28、C	38、C	48、B
9、A	19、A	29、B	39、C	49、C
10、C	20、C	30、C	40、A	50、B

看到数以万计的答卷从全国各地飞回编辑部时，小编们心中自然是很高兴的，但同时也感到有些抱歉，因为试题中有几道题给不少玩友造成了困扰（网上也有答案的讨论），这实在是我们工作的疏忽大意，在此特别向广大玩友道歉。

下面将有争议的题，向大家解释一下：

第 1 题：此题本意是想让大家了解我们俗称“草雉京”的人本名是“草薙京”（读音：tì，就是“剃”的意思），日文名罗马注音为：KYO KUSANAGI。可是平常杂志中均用“雉”这个字，所以许多玩友不能领会本题的意思。那么，是什么原因使杂志不用他的本名，而要找个字来代替呢？原来，由于国标汉字库只有六千余汉字，远比实际应用的汉字要少得多。所以为了排版方便，杂志就一直用形同音不同的“雉”字来代替字库中没有的那个“薙”字。《南方周末》曾经载文谈到现行的国标字库严重阻碍着国内出版业的发展和进步。令人高兴的是，有超过 1/3 的玩友答对了这道题，说明这些玩友是非常心细的，平时不仅仅“傻玩儿”，也很注意电玩文化，对自己喜欢的东西决不敷衍。其实，“草薙”就是一条神话中的蛇，姓“草薙”表明他的家族与“大蛇”有紧密的关系。另外，我们在很多游戏中经常看到的“草薙之剑”就是古代日本天照大神赋予杀死大蛇者所用的神器之一。如果京姓“草雉”、甚至姓“草鸡”（也有填这个答案的玩友）的话，那不是太离谱了吗？

第 12 题：关于牙神到底是师兄还是师弟，经编辑部多方调查取证，证实牙神是霸王丸的师兄，“98 增刊”上写错了。

第 47 题：这道题本意是想告诉大家“98 增刊”是本社第二本叫“增刊”的书，但由于在“97 增刊”编者的话中曾说“94 典藏本”是本社的第一本增刊，所以许多玩友都有些糊涂，不知到底填哪个好。

鉴于以上三道题乃本刊出题不严谨，所以判题时标准将放松：第 1 题答 B、C 都算对；第 12 题答 A、B 都算对；第 47 题答 A、C 都算对。这样做虽说对全部按正确答案回答的玩友来说有些不公平，但因为答错的原因不在玩友（尤其是第 1 题），所以请玩友们见谅。

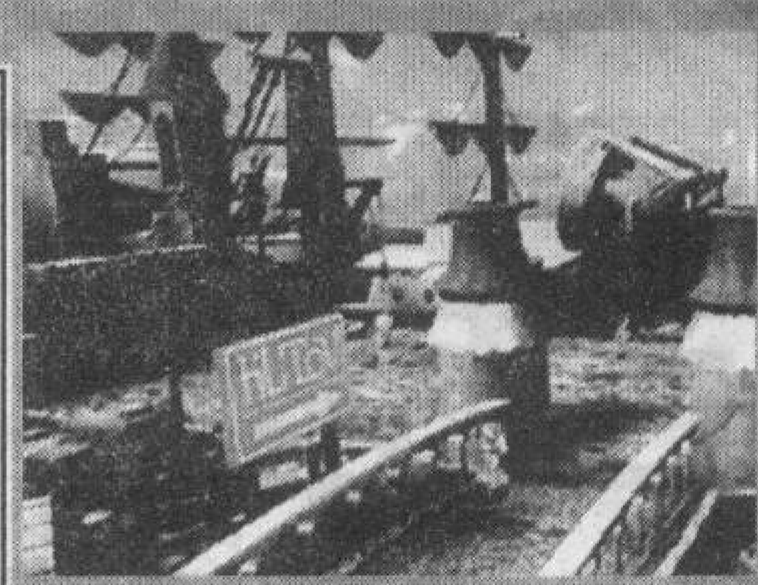
其他问题，玩友们基本上都能从“98 增刊”中得到答案，只要认真阅读“陪伴我们成长的家伙们”这篇文章，就可以答对。

所以，除了第 1、12、47 题答案略有放松外，其他题如果答错了，就只好对不起了。

本刊将在 10 月初在公证处的监督之下进行抽奖，中奖人员名单将在 11 期杂志中刊出，请大家届时收看。

星海传说 2

茫茫星海 无限传说



平心而论，这款作品并非是以画面取胜，关键还是内在因素，这也是大公司区别于平庸之辈的主要原因。看到它，不禁令人又回忆起超任的光辉时代，回忆起艾尼克斯往日的气势。然而 DC 的出现必将打破目前的平衡，这对于崛起中的艾尼克斯将是个巨大的考验。

PS	
厂商：ENIX	类型：RPG
发售日：7月30日	媒体：CD×2

超任最后、最强的游戏续作诞生！

系统简述

★个人行动（Private Action）

这是在城镇中推进剧情的一种方式，在进入之前画面会显示 Privat Action 字样，此时按下"□"键即可让队伍里的各成员独立地进入城镇进行活动。而主角则由玩家控制，在城里找队友进行谈话，从而引发特殊剧情，如果选择正确即可提升友情度。更重要的是，某些角色必须通过这种方法才会加入。

真实时间战斗系统

其实在进入游戏之前是可以选择战斗模式的。最多可有 4 名角色出场作战，游戏者一次只能控制一名，但随时可以切换，可下达宏观指令。同时，角色间友情度也影响着各人行动，感情越好，就越容易互相救助，反之则袖手旁观。战场的面积比较大，而且有时会出现陷阱，不得不谨慎行事。

★技能训练

这款游戏很强调技能的培养。首先要在城镇的**スキルギルド**购买技能书籍，而后在升级的同时获得一些 SP 值，可以自行分配给各项技能使之 level up。一般最好先将"根性"加到 10 级，使 SP 消耗减少；接着是"包丁"等对角色个人升级有益的技能；然后是战斗技能，剑士应学连续技，魔法师最好学魔法速射型技能。一些象"音乐"、"美的感觉"之类的技能进行专人培养即可。

男主角库罗得（クロード）攻略

十九岁的库罗得此次是第一次执行任务，指挥官正是他的父亲——**ロニキス**提督（"星海传说 1"中的主角）。登陆之后，科学士官马上侦测到特殊波长反应，但不能深入解码。于是众人来到一扇大门跟前，库罗得很快发现了岩石上的指示灯，在科学士官的努力之下，门终于开了。**ロニキス**立即下令：在确保自身安全的前提下进行探查。库罗得径直向深处的一堆"废铁"走去，那似乎是这洞里最先进的东西了。

"别靠得太近！库罗得。"父亲的声音跟本动摇不了那颗被好奇蒙敝了的心。

"根本就是废铜烂铁！"库罗得刚转过身，"嗯？"

那堆废铁读出一个古怪的座标，随后放射出的强光一口就把他吞噬了。山洞中只留下**ロニキス**懊悔的叹息。

神护之森

库罗得清醒之后立刻与母舰连络。他哪里知道两地相距之遥即时是光速传播的电磁信号也要跑上不少时日。他走了几步，见到了第一个"外星人"，与地球上的女性十分相象。就在她背后，一只类似猩猩的怪兽正蓄势待发。库罗得立即冲上前去，抽出激光枪将怪物打倒，这才想到地球联邦法明文规定，不得在未开发星球使用先进武器。再看那女子，好象比看见怪物还要吃惊，转身就跑，不过很快就平静下来。原来她叫**レナ**，这里是**エクスペル**行星，不远处就是**アーリア**村。

アーリア村

进村之后，**レナ**先回家去了。库罗得大概了解了一下情况之后就去了**レナ**的家，由**レナ**带着，与村里所有人都谈了话。晚饭之后库罗得才知道**レナ**的母亲一直都把他当作传说的勇者，村长更是登门拜访。原来，这里有个古老的传说：当大地异变万民苦难之时，一位身着异国服装，手持光之剑的流浪勇者将拯救世界。而库罗得的激光枪便被认为是光之剑。就在三个月前一颗坠石使星球灾害不断，大批怪兽出现……库罗得赶紧解释，打消了误会。次日，村长赠送了一把剑，告诉库罗德别再用激光枪，免得引起误会。

神护之森

库罗得准备去北方的矿业小镇**サルバの町**，去寻找回家的办法，便先去神护之森向**レナ**辞行。只见**レナ**一人站在库罗得首次出现的地点出神，言谈中似乎比其他人更希望库罗得就是勇者。

サルバの町

多方探寻之后，库罗得才知道这里的村长正在外出期间，一切事务均由他的儿子**アレン**管理。但最近**アレン**跟本不愿露面，听说是沉迷于研究石头。

アーリア村

刚一进村口众人就把库罗德围在了当中，原来**レナ**被**アレン**绑架了，而这里的人又多少有点儿畏惧他的权势……库罗德早已明白村民的意思，二番走向**サルバの町**。

サルバの町

村民提供了重要情报："村长家很可能有密道！"库罗得就直奔村长大屋，不料门被锁得结结实实。情急之下他也顾不上联邦法了，掏出激光枪就是一下，大门被烧穿的同时，枪的能量也消耗殆尽。

库罗得在右侧房间的地上拾到了**レナ**的发饰，进而打开了右上角的开关，从密道进入矿坑。按受伤工人的指点，库罗得在祭坛处找到了**アレン**和被绑架的**レナ**。前者的身边隐约现出一块绿石，与此同时，**アルン**化作一只怪兽攻上前来。

打败怪兽后，**アルン**又恢复了原样，**レナ**替他治好伤口。众人经过一番讨论，断定是那块绿石在作怪。

アーリア村

回村的当晚，村长问起了绿石的情况，并劝说库里得去调察陨石坠落的情况，这可能让他回家的唯一希望。库罗得想想也只好如此。接着村长把レナ的身世讲了出来，原来她现在的母亲只是个养母，没人了解她的亲生母亲的任何消息，而且她的回复能力远超常人所及，这次又主动提出作库罗得的向导，似乎在冥冥中有些什么在指引着她。随后他把一份介绍信给了库罗得。

然而，レナ其实早已了解到自己的身世，也许就是这个原因，她才总喜欢去神护之森。

サルバの町

这是库罗得和レナ的第一站。注意进行个人行动（即 PA），找到レナ时库罗德会讲述以前的事情；再去村长家找アレン，可得到幸福指轮。而村民中开始流传有关勇者的传说，有人看见勇者用光之剑打碎了村长家的大门。

クロス城

如果在此处实施 PA 就会在王宫前遇见エルネスト，他是使（オペラ）成为仲间的关键人物，但只要遇见他，以后的アシュトン就不会加入。（本文暂以不见エルネスト为主线）

由于时间关系，库罗得和レナ先在王宫旁的旅店过夜。翌日，二人面见国王（要出示村长给的介绍信），获得前往エル王国的通行证。

一出王宫就见到一男一女两名纹章师在斗法，结果那个叫セリーヌ的女子胜出，并邀库罗得和レナ同去寻宝。

现在可以返回アーリア村实施 PA，通过与セリーヌ谈话获得物品（选第 2 项）；在サルバの町实施 PA，有可能在一间旧屋前遇到个小女孩，谈话选第 3 项得到口琴。

クロス洞窟

三人在洞里转来转去，直到最深处也没见到半点宝藏，只有一块红色巨石。好在库罗得发现了地图上奇小无比的字迹，セリーヌ才打开密道，找到一本古书，结果还是读不懂。出洞前可让她加入（选第 1 项）。再回サルバの町实施 PA，可以在宝石店找到セリーヌ，选第 3 项能送她 200 元宝石。

クリク港街

先往下方港口见船长，交出通行证，而后便利用准备船只的空闲在城里游览。不料一个小孩在水池边偷走了库罗得的钱袋。众人从码头右边的小孩口中得到线索，在酒馆仓库前抓住了扒手ケティル，谁知他竟是富家子弟，只因无聊而偷盗。于是众人带着他在城里逛了个够，最后使他与码头上的那对兄妹成为朋友。再去找船长，货还没装完，可刚离开码头就突然发生了海啸。众人跑上高坡，眼见船只无一幸免。船长只好还回通行证，并建议库罗得去ハーリー港乘船到ラクール王国，那里可能有去エル王国的船。

マーズ村

在去ハーリー港的途中正好路过セリーヌ的故乡——マーズ村。得知全村儿童被绑架，而赎金之一竟是“秘印之书”。为对付强盗，レナ昔日的好友ディアス也来了。

次日，レナ与ディアス、库罗得与セリーヌ兵分两路进入纹章之森。装备村长给的“泥靴”可以渡过沼泽，最后战胜强盗首领，他就是昨夜村中见过的纹章师。

ハーリーの街

在打探消息时得知在サルバの町矿坑里出现一只双头龙，众人决定回去证实一下。

サルバの町

进村一问果然不假，但当库罗得等人赶到矿坑内时，アシュトン正在与龙搏斗，可是恰恰由于库罗得等人的出现令アシュトン分心，被双头龙付在背上。而他也缠上了库罗得，现在唯有先答应帮他除去附体（选第 1 项），从此アシュトン加入了。众人先往マーズ村，在长老家书架上查到了解决办法：取得银之杯和王之泪后，在龙巢举行仪式。而这两样物品分别在クロス城西北方的宫殿和西方的山顶。一行人征得了クロス国王的同意后便拿到了它们。可是正当众人准备在矿坑里举行仪式时，アシュトン又改变了主意，愿意与双头龙共同生活。

ラクール城

从ハーリーの街乘船就到了ヒルトン港，得知ラクール城将举行武具大会，只有胜者才能见国王。于是库罗得报名参加，而装备必须从 4 家武器店中选一套。大会当天，库罗得从柜台领了装备就要上场，在决赛里被ディアス击败。但亚军也有奖品，可以在提供装备的武器屋领取。而与铸剑屋的老人谈话可获シャープエッジ。

リンザ镇

语言学专家キース・クラスナ博就住在这里，但他的助手却说至少要等一个月博士才能回来。后来草药屋的主人ボーマン告诉众人，只要能从リンジの圣地把クラリセージ这种珍贵草药带回来他就能找来キース博士。

完成任务后，ボーマン果然把众人带到博士面前，而博士也同意翻译那本古书。当晚，ボーマン提出加入库罗得等人的行列。

ラクール城

一进城就发现这里的居民已乱作一团，原来是魔兽军团已突破防线兵临城下。来到王宫，众人在纹章武器研究室听到了国王和レオン等人关于动用纹章武器的密谈。国王命令他们去ホフマン遗迹采集武器所需能源，以此补尝窃听机密之罪。レオン也一同前往。

ホフマン遗迹

停在ヒルトン港的船将库罗得等人载到ホフマン遗迹。但不久，一道大门挡住了去路。与レオン同时踩下两边的开关后，才得以继续前进，可没想到，在开采矿石的地方居然也有怪物。

ラクール城

向国王复命之后，众人又被派到前线去支援。

前线基地

在指挥部报到之后，库罗得在阳台上见到了ディアス，随后在上层阳台与レナ谈话，发生口角。再见ディアス之后第二次找レナ，得知ディアス家的灭门惨案。

不久，魔兽大举进攻，众人迎战其首领。只要坚持一段时间，它们就会撤退。

可是刚一进医务室，魔兽又发动一轮冲锋，好在纹章武器光子炮威力无匹，将敌人军团轰得灰飞烟灭。

ラクール城

现在，国王终于同意了前往エル大陆的要求。于是众人从ヒルトン港登船，但中途被魔兽狙击，而且光子炮对其无效，结果所有人都落入大海。

库罗得醒来后只找到了レオン一人，原来其他同伴已到了旁边的小村里。整顿队伍之后，从村长口中得知这里就是エル大陆，陨石坠落在エルリア。而レオン突然要找父母，选第 1 项可将他托付给村长，而第 2 项可令其入队。而后，众人在旁边的武器库取了不少装备，管理员还送了一张 ID 卡。

エルリア

用 ID 卡可以进入大楼，每层的雕塑都刻有日文字，最后的一尊人像处要输入密码（もくしろと），于是库罗得被传送到了父亲的母舰。原来，库罗得的信号在不久前才到达ロニキス提督的战舰（光速必竟太慢了），靠着这一线索，ロニキス提督利用所叠空间火速赶到エクスペル行星所在星系。可惜好景不长，领行员报告说该行星突然偏离轨道，即将与另一星体相撞。库罗得决心与同伴在一

起战斗，并把唯一的通讯器传回给父亲，以示破斧沉舟的决心。

众人来到楼顶，打败魔兽报了一箭之仇。又见到了那陨石和几个怪人，他们自称为十贤者，是ネーデ星人，目的是争服宇宙！战斗立刻开始，但很快**エクマペル**星就与**ネーデ**星相撞了。

セントラルシティ

库罗得醒来时发现又到了一个陌生的地方，相信这里就是**ネーデ**星球了。他找齐同伴之后就来到了市政大厦，从市长口中得知这里的居民多数是从另一星球迁移到此，因为那个行星也被十贤者催毁。市长更希望库罗得等人能战胜十贤者，解救其他星球的居民。

ノースシティ

按市长的指点，众人来到北方的**ノースシティ**镇借一种叫作**サイナード**的动物作交通工具。在这里会看见一个红发女子，但不等交谈就会跑掉，库罗得记得在**セントラルシティ**也见过她，觉得有些奇怪。

一行人来到**サイナード**养殖馆找馆长，恰在这时**サイナード**野性大发，开始破坏周围的一切。库罗得唯有将其杀死，而且不得不去找野生**サイナード**来骑乘。于是众人进入了左侧的传送处。

珍稀动物保护区

在这儿会遇见动物学家**ノュル**，并得知在西边的红水晶洞里有仅存的一只**サイナード**。

红水晶洞

库罗得在途中拾得一张记者证，上面的名字是**チザト**。

在洞内果然找到了**サイナード**，但它正被魔兽袭击。将其救下之后，**レナ**用回复术治好了伤口，**ノュル**也加入队伍(选第1项)。于是众人骑上**サイナード**，飞回了**セントラルシティ**。

セントラルシティ

进城之后，先去市政大厦三层，把拾到的记者证还给**チザト**(选第1项可令其加入)。

再次面见市长时被告知要依次通过北方的知之场、西北的力之场、东北的爱之场和东南的勇气之场，取得4颗宝珠。

知之场

这里的镜子是可以进入的，将所有球形开关转动之后，即可进入一层中央的镜子，取得智惠的宝珠。

力之场

力之场在雪山顶部，而山下有个小镇叫**ギウアウエイ**二者之间有所地图上看不到的隐藏商店！

在力之场内要尽量击败所有猩猩，而最后的BOSS的第二形态拥有大范围杀伤技，最好小心行事。拿到力的宝珠后发现原路已被封死，只有走一步算一步。来到一处山坡之上，大叫一声，结果引发了雪崩，就此滚下山脚。



勇气之场

进门后先走左边第二条路，按照右、左、上、左的顺序走，会进入安放着勇气之像的房间。带上雕像回到入口处，连续两次右走之后将勇气之像放上祭坛，再打败BOSS就能拿勇气之宝珠了。

爱之场

这里只要调查球形开关就能接通道路，打败BOSS取得爱之宝珠。

セントラルシトティ

市长终于调集了军队，准备进攻十贤者，由**マリアナ**任队长，计划从**ラクス**出发，由海底钻过十贤者设下的防护壁。

フィーナル

一走进这里的黑塔就看见十贤者齐集一处，原来他们早发现了库罗得等人的动向，还准备了反物质炮，让库罗得亲眼目睹父亲的战舰被摧毁。

十贤者的狂傲是有理由的，他们只用一人之力就能将这群入侵者解决。**マリアナ**见势不好，用身体护住库罗得等人，为他们赢得了逃跑时间……

セントラルシティ

市长分析了这次失败的原因，认为是众人的武器不够强劲，建议去**アームロック**的纹章武器研究所找些资料，开发新武器。

アームロック

先找到市长，一起传送到研究所的遗址。原来这个研究所是在古人类时期建成的，在七亿年前受十贤者攻击而毁灭。在资料室，众人看到了毁灭前的景像：**レナ**的母亲将她放入传送器，目的地正是七亿年后的**ユクスペル**。

收集资料之后，一行人来到**ミラージュ**博士的家。博士说需要能源矿物**レアメタル**才能完成武器。于是众人就从西边小岛上的**ミーネ**洞内取回了矿石，交给**ミラージュ**博士。

セントラルシトティ

来到市政大厦，市长希望库罗得等能利用武器完成之前的时间进行训练，地点就在游乐场。

自认为等级够高时，选第3项即可结束训练，获得**ミラージュ**博士开发的反物质武器。与此同时，十贤者中的**ザフィケル**、**ジョフィエル**前来袭击，一一击败之后又在博士家打倒了第三个入侵者——**メタトロウ**。而市长也派人来通知，这次的进攻还从**ラクス**起航。

ラクス

市长在医疗室与众人交换了意见，准备明天出击。翌日，**ミーラージュ**博士把结界纹章给了**レナ**，用以对抗十贤者最后的武器——毁灭纹章。

フィーナル

在塔内依次战胜另六位贤者，在第九层可以掉到第八层，一直前进就是最后的BOSS——第十位贤者。

挖掘隐藏事件

★特殊事件

①オペラ的加入(首先要求アシュトン不能加入)

文中已提到过，在**クロス**城实施PA会见到**エルネスト**。在这之后来到**ラクール**城，结束武具大会的情节再到**ヒルトン**港的酒场，会遇到**エルネスト**的朋友**オペラ**。这时再回**クロス**城面见国王，得到前往山岳宫殿的许可，在里面就能令**オペラ**加入。

②ブリジス的加入(要求ボーマン不能加入)

来到**リンザ**后实施PA，在药店门口能见到**ブリシス**，与她一同回家，发现她父亲正与**レナ**谈话，而后就会加入。

③生病的女孩

在**ハーリ**一港都实施PA，会在一居民家见到重病在身的女孩，而**ボーマン**就在这家门口。随后去**リンガ**实施PA，会看到**ボーマン**正在查寻医学书籍。但是要治女孩的病还需特特殊药材，只有在**クロス**城西边的山上才有。在瀑布右侧小道上找到一处涌泉，调查可得药物。此时回到**ハーリ**一港都，在女孩家交谈时选第1项。

④旅人ラドル

在サルバ实施 PA,见到ラドル时他会问去ハーリー的路。回答向北。在クロス第二次见面,回答向东。在ヒルトン第三次见面,回答坐船回去。最后在ハーリー的宿屋与他交谈,可得一样物品。

⑤ハーリー港的救助

在ハーリー实施 PA,在仓库帮助ユール脱险。再次进入的会遇上ザンド的爪牙,战胜ザンド可以救出ユール。

⑥最终 BOSS 真面目

在ノーマシティ的图书馆里查询资料，可以找到有关十贤者的内容。破解最后的密码锁就能看到最终 BOSS 的密秘记录。这样见了他之后,他会去掉フィリア,以超强的能力迎战库罗得。

★强力武器打造秘方

在打造前最好将角色的カスタマイズ练到 Lv.10，用以提高成功率。

エターナルスフィア

必备材料:シャープエッジ一把(武具大会结束时锻造屋老者送的)ミスリル两个。

用カスタマイズ把シャープエッジ与ミスリル合成，得到ミノスソード。再把ミノスソード与ミスリル合成,得到エターナルスフィア。这把剑一出鞘就会发出星星状的光芒,从而射杀旁边的敌人。

ブリシス最强武器

必备材料:アトミックパンチ

贤者の石(在十贤者所在的塔里可以找到,也可以用炼金术炼出)

ダマスクス

ミーティアライト

首先是アトミックパンチ与贤者之石合成，得到 SD パンチ。再将 SD パンチ加上ダマスクス,得到 UGA パンチ。最后是 UGA パンチ加上ミーティアライト,变成 SDUGA パンチ。

レナ最强武器

必备材料:ルーンフルムーン

贤者の石

ダイヤモンド

ムーナイト

ルーンフルムーン与贤者の石合成得到ソーサレスナックル,再加上ダイヤモンド会制出カイザーナツクル,最后加ムーナイト得到エンプレシア。

★主角们喜欢的食物

每个角色都有自己最爱吃的一种食品，在人物状态栏的最下方会有显示。把这种食物给特定角色吃可补满 HP 和 MP。

クロード——ステーキ

レナ——ショートケーキ

ブリシス——チョコクレーブ

セリーヌ——仔ウサキのリゾット

ボーマン——大根の味噌汁

ディアス——地鸡串烧き

オペラ——ドゥルフォール

レオン——キャロットジュース

エルネスト——船中八策

チサト——フルーサンド

ノエル——おおとろ

★隐藏迷宫

在黑塔第七层打败第九个贤者之后存进度，回到ラクス，再去セントヲルシトティ游乐场的斗技场，在北侧观众席上有个老人。与他交谈可以让一行人进入记忆中的エクスペル星,因此类似于收集同伴之类的重要事件是不能实现的。但可以骑着サイナード去沙漠中的金字塔,那就是隐藏迷宫。里面的敌人都很强,而且有很多宝物,还有角色最後的技能。进入之前要准备“好的食物”和“作坏的食物”(使用调理技巧来做食物)。

第 1 层“纹章の遗迹”

这一层很简单,注意寻找宝箱。左边有个房间发光处的地板可以掉到第 9 层,不过最好慢慢来,否则必然有去无回。

第 2 层“恋慕の袋小路”

这层共有七个石像，每个都刻了名字，必须将其转向特定的方向。其中ミレーヌ向南、フェリア向东、ロイド向东、シャロン向西、ルーク向北、ユフィ向南、システィーナ向南。

第 3 层“一本道の洞窟”

此层必须走遍所有的房间,而且每个房间只能去一次。

第 4 层“舞神の祭坛”

刚到这层会看到两个宝箱,从下方的暗道进去可以取得。向前是叉路口，左边通往下一层；往右边走可以找到一个开关，启动之後能打开一扇门,“舞神”就在里面,她会要求你演奏曲子。这时应派出队中音乐技能最高的人,成功后舞神会送你一件乐器。

第 5 层“女の逆击”

这层有个女孩向你提问,第一个问题是她的名字(パフィ),第二个问题是她配什么最合适(不论选哪个都会错)。于是魔兽出现,但怎么打都无法伤其要害，只能逃掉。随后在一个大房间里又遇到那女孩,救出她后可以捡到她的武器。再找到她就会告诉你钥匙被魔兽夺走。找到魔兽一定要装备女孩的武器。取得宝物即可继续前进。

第 6 层“盗贼の洞窟”

在有很多石像的地方调查右下角那尊可以打开门。

第 7 层“女神の祭坛”

这里的盗贼相当厉害，必须小心。在迷宫中会拾到一个颗珠子,用“细工”处理它会变成“红莲の珠”,再摆到祭坛上即可开门。

第 8 层“食神”

在本层的上方会遇到食神,先喂他许多好食物,再给他吃作坏的食物,他的真面目就露出来了。

第 9 层“封印の棺”

现在这一层还没有什么用。

第 10 层“英断の时”

不同颜色的地板作用也不同,绿色代表安全,红色和黄色的房间都会减少 HP 和 MP,并且这儿的宝物相当珍贵,多走几次才能拿全。

第 11 层“皇龙の居所”

战胜这层的皇龙就可拿到最後的技能フロ-ト，但不能立刻进入第 12 层必须先离开迷宫。随后以仅有二人的编队进入迷宫才能开启第 12 层的大门。

第 12 层“勇者の殿堂”

击败不死鸟就能获得圣剑(以后不死鸟总会出现在这层)。此时回到第 9 层用圣剑打开封印之棺,杀死幽灵法师即获得魔剑。

第 13 层“昂翼天使の圣窟”

首先搬动迷宫两侧的开关，接着进入中间的门与昂翼天使战斗。只要胜出就能拿到最後的乐器,宝箱里是“昂翼天使之指轮”,以后迷宫中就不再有敌人了。

★再战昂翼天使

用从昂翼天使处得到的乐器作曲会作出两首曲子，然后回到迷宫里演奏第一首,使另一个昂翼天使现身。击败他就得到了另一只“昂翼天使之指轮”。

★谜之道具サンタブーツ

打完隐藏迷宫，可在迷宫里随机遇见商人，以 10000000 元买入，或是从アーリア村的小孩身上偷到，在睡觉时可随机获得宝物。

文/刘鹏　　责编/PERFECT

次世代天空

合金装备·团结

核战前夕 危机潜入

KONAMI 的游戏向来是外观与内涵并重，可谓形神兼备，这点在本作中尤为突出，一些非常细腻的环节设计得恰到好处。值得一提的是，这种所谓的战术谍报 ACT 并不多见，在现有的硬件基础和无同类作品可借鉴的时候能够作出如此成功的系统，KONAMI 的策划能力不可小觑。

PS 厂商:KONAMI 类型:战术谍报 ACT 发售日:98.9.3 媒体:CD×2



作为一名真正的特种兵，斯内克的宿命是什么呢？

冷战后，核大国纷纷开始削减核武器，但同时也出现了大量核武器向第三世界国家流失的现象。军事上的平衡状态遭到了严重的破坏，一些反对减免军事投资的人越来越多……

21 世纪初，位于阿拉斯加的一所大型核武器储存库被恐怖组织占领了。为了破坏他们发射核武器的计划，特种兵斯内克只身一人沿地下河道潜入了基地内部。

斯内克上岸后首先进入的是昏暗的搬运仓（搬入ドック），这里的敌人数量是一定的，并且在水下及岸上各个角落都有加血药等装备。利用集装箱等掩体，斯内克轻易避开了哨兵，并待货物升降梯降下后进入其中。在升降梯中，斯内克更换了衣物，接着进入了雪原（ヘリポート）在这里的房间内，敌人安装了监视器，直升机的起落场上也有探照灯来回搜索。一旦被这些装置发现，立刻会有敌人闻风而至。

在空场上停放的汽车内藏有枪械。这里既可通过西北角的通风道爬行潜入，又可以从东北方的楼梯上去。通过楼梯进入通风道。斯内克听到了士兵们的谈话，原来局长关在地下一层的某个房间内。

从通风道尽头的梯子下去后便来到了战车机甲库。在这里乘电梯下至地下一层，找到通风道爬行至尽头后掀起网状天井，就可以进入关押局长的牢房。斯内克表明身份后，局长向他介绍了恐怖组织的背景并将能够开启一号门的 LV1 卡（ID カード）交给了斯内克。但当局长谈及国防部时，好象是心脏病突发，很快便死了。与此同时，关在隔壁的一个女子正在侧耳倾听……

斯内克用无线电与罗依大佐取得联系后，门外传来了打斗的声音。当他打开门，发现了一个哨兵倒在地上，身上的制服已被人剥去了。同时，一个女特种兵用枪对着他，那就是刚才被关在隔壁的女子。这时，警报声大作，数名敌兵冲了进来，二人合力消灭了他们。激战后，女特种兵用枪阻止斯内克接近自己，并乘电梯离开了。电梯门刚一关闭，斯内克突然看到一个人形幻影悬浮在空中。利用无线电与马斯特尔（マスター）取得联系，才知道刚才的幻影是恐怖组织中懂得“读心术”的神秘人物。

斯内克乘电梯进入地下二层的武器库，用 LV1 卡开启编号为 1 的门，搜集装备，得到 C4 炸药。在这里有些墙壁后面有隐藏通道。大约分布在西南角和电梯两侧。这些墙壁颜色偏蓝，敲上去声音异样。用 C4 炸药可以将其爆破。值得一提的是武器库内的地板设有陷井，用热量感应仪可以发觉。进入西南角炸开的入口后，电波干扰致使雷达失效。不过仔细观察仍能发现右侧墙壁有可以炸开的入口。在这条隐藏通道的尽头仍有两处可以炸开的墙壁。其中右侧一处内有两扇需高等 ID 卡打开的门和装有自动火力装置的监视器。

进入上方的通路后，斯内克找到了社长坎纳斯。他被捆在钢架上，周围布满了牵有 C4 炸药的引线。正当这时，一发子弹不意飞来。不过反应敏捷的斯内克纵身避开了冷枪。恐怖组织的奥塞罗特出现了，他熟练的枪技令人眼花缭乱。战斗也随即展开。借助武器的优势，奥塞罗特一边避开斯内克的火力范围一边还击。由于他打完六枪就会停下来上子弹，这便是进攻的最佳时机。苦战后斯内克终于击倒了他。但他仍想射杀社长作垂死一击。千均一发之际，一名生化忍者一刀斩下了他持枪的右手。他强忍巨痛，仓惶逃走了。而社长周围的 C4 炸药也同时被引爆了。所幸的是，社长并未被炸死。忍者也悄然离去了。社长告诉斯内克，先前与他相遇的女特种兵名叫梅莉尔（メリル），用无线电便可与她取得联系。同时，社长将可开启 2 号门的 LV2 磁卡和一张空白盘给了斯内克。当他得知局长因心脏病猝死后深表怀疑，认为是恐怖组织从中捣鬼，接着便谈及国防部。正当这时，社长突然浑身痉挛，很快便死了，情形与局长死时一模一样。无线电呼叫器突然响起，大佐听斯内克汇报完情况后，怀疑致死的是某种药物，并提醒斯内克与自己的侄女梅莉尔联系。

有了 LV2 卡，斯内克便可前往底下二层的武器库搜集装备了。但要不断留意呼叫器，直至梅莉尔的波段出现再与她联系。美莉尔告诉斯内克，哈尔博士（ハル博士）在核武器贮藏库地下二层。斯内克立即乘上电梯，升往战车机甲库地上一层，与此同时，梅莉尔已将那里的大门打开，并独自一人提前行动了。斯内克走进大门，发现前方有数道红外线警报器，一旦触动它们，大门就会关闭，同时有毒气放出，所以必须在红外线升到一定高度再通过。

进入白雪皑皑的溪谷时，一位神秘人物通知斯内克小心地雷。如果装备地雷探测器的话就能从地图上看见这里

埋没的方向性地雷，装备热源探查镜则能看到红色的地雷。由于地雷有方向性，所以不能进入它的触发区，不过最安全的方法是爬过去排雷，同时还能获得地雷作武器。闯过雷区之后，巴尔干(バルカン)架驶着一辆坦克出现了。要想获胜必须贴近它，用手雷连番轰炸。当坦克被炸瘫痪时，巴尔干却依然存活。

来到核武器贮藏库，罗依大佐告诉斯内克不要使用杀伤性武器，以免击中核弹头。另一方面，只要被敌兵发现，所有出口就都会关闭，同时放出毒气。乘电梯下到地下一层，在三号门里获得遥控导弹(リモコンミサイル)。带着它走进地下二层的大门，在有毒气喷出的房间内发射飞弹，遥控它去炸毁左边小屋里的配电箱即可切断地板上的高压电流，不过毒气是不会消失的，最好戴上瓦斯面具。在走廊尽头向右走，不久斯内克就发现有许多士兵被杀死在走廊里，都是在致命部位有一处刀伤，原来是那个生化忍者，他居然可以隐形！如同鬼魅一般。他打开研究室的门，准备杀死哈尔博士，斯内克只好出手制止。对付忍者用枪或肉搏均可，但用肉搏的话忍者也不会用刀，相当公平。

危险过后，斯内克从博士那里寻得一些情报，原来忍者之所以能隐形是因为穿着隐形光学迷彩，哈尔博士也参与了研究，并且当面演示给斯内克看。而且他也发现自己被恐怖组织利用了，决定帮助斯内克对付他们。当与梅莉尔联络时，她突然被敌兵发现，斯内克赶忙前去支援。

来到地下一层，偶然发现一个士兵是女人，她见到斯内克后根本不攻击，而是转身跑开。一直追进女洗手间，发现了梅莉尔用来化装的制服。原来，那个女兵就是梅莉尔假扮的。她将一张 PAL 卡(PAL カード)交给斯内克，随后二人直奔楼道另一端的办公室。

走进办公室不久，梅莉尔就被擅用读心术的塞柯(サイコ)摄住心魄，要射杀斯内克。这时可以通过不断的投摔令她晕倒，也可用染色手雷。此后，塞柯显形并把屋里的装饰品全当成了武器。要破他的读心术有两种方法：其一，将房间两侧的雕像打破；其二，把手柄插到 2P 接口。使用哪种方法要视情况而定，多与罗依联系也能读到提示。在此战的后半程，塞柯会让梅莉尔作出自杀行为，这时要将她摔倒，打破塞柯的计划。

当塞柯倒下时，梅莉尔也恢复了神智。通过与塞柯交谈，斯内克再一次感受到战争的残酷，而塞柯也在死前为斯内克打开了一扇暗门。

斯内克与梅莉尔一同走进洞穴，由于光线太暗，不得不装上暗视仪。二人先是分头行动，最后在出口处会合，一起走向地下通路。梅莉尔告诉斯内克，这里埋有许多地雷，只有踩着她的脚印前进才能保证安全。可是，正当二人站在通道中央时，一名狙击手早已将枪口对准了梅莉尔。斯内克看到了红外线瞄准镜的光点，但为时以晚，子弹还是射中了梅莉尔。由于被火力压制，斯内克无法靠近她。就在这时，哈尔博士告诉他可以去战车机甲库地下二层取狙击步枪 PSG1，用以对付这里的狙击手。斯内克依计行事，途经昏暗洞穴时还找到了镇定剂，服下之后，能让托枪的手不再发抖。斯内克将它与 PSG1 配合使用，终于干掉了那个狙击手。可惜，梅莉尔已经被捕。紧接着，当他准备打开 6 号门时，埋伏多时的敌兵出现了……

为了口供，斯内克被绑上电刑台。在电击过程中只要按“SELECT”键就表示屈服，而连按“○”键则能够回复体力，只要坚持过三次电击就会被投进监房。经过次拷问之后，哈尔博士赶来帮忙，他把开门的 LV6 卡给了斯内克，同时还有梅莉尔的手帕和番茄酱。此后，每两轮拷问之间，看守会跑去洗手间或睡觉。利用这短暂时机使用番茄酱装死，也可以躲到床下，等看守进屋搜查时再干掉他，而以前的装备就在用刑室内。(如果一直不逃，最后会由生化忍者把门打开)

走进先前被捕的那扇门，斯内克找到一根绳子（ロープ），随后就是 27 层通信楼强行突破，成功之后即可由梯子登上屋顶。在这里，斯内克遇上了恐怖组织驾驶的直升机，靠着那根绳子他才滑下顶屋。落地之后，利用 C4 炸开了身后那扇结冻的 6 号门，从这儿可以回到以前去过的地方。继续向前，干掉三个狙击手后斯内克来到通信楼 B 栋，由于上下楼的路都已封死，他只好找哈尔博士帮忙。很快，上行路线开通了，斯内克在途中拾得“毒刺”地对空导弹，并用它击落了在楼上盘旋的直升机。

斯内克回到楼下，改乘电梯，这时突然收到 4 件隐形迷彩失踪的消息，与此同时 4 个隐形士兵突然出现，不过到了最后还是被一一击毙。下电梯不远处就是一片雪地，另一名女狙击手就躲在前面的树丛中。不过这次可以用“毒刺”击倒她。

斯内克终于摸进了熔铁炉，并紧贴着墙壁用侧移走到另一边的平台上（当遇到吊车时必须蹲下）。他乘坐运货升降台下到地底深处（中途换乘升降台时要小心地雷），走进了冷藏库。巴尔干手持巨型机枪正守候在这里，二人就在铁箱之间开始了周旋。对付巴尔干的办法很多，用地雷、C4、遥控飞弹等都行，关键是不可近战。胜出之后，斯内克得以进入基地最深处。

斯内克翻过巨大的步行战车，在司令室外听到了奥塞罗特和里奇德·斯内克的谈话，同时发现了三个便携式计算机，而手中的 PAL 卡正是进入程序、关闭核发射的钥匙。恰在这时，他被发现了，搏斗中 PAL 卡落到下面的水池里，他努力摆脱了追踪，重新捡回卡片，并将其插入左边的计算机，完成了程序的三分之一。第二张卡需要使 PAL 卡遇冷，令温感合金变形。于是斯内克带着它来到冷藏库，一段时间之后，第二张卡自动形成了，插入中间的计算机便完成三分之二的程序。最后需要使卡片受热，只有去熔铁炉才行。很快，最后一张卡也插进了最后一台计算机，但令斯内克吃惊的是，计算机所显示的信息竟是已打开发射程序！原来，那个经常与斯内克联系的马斯特尔·米乐其实是由里奇德·斯内克冒名顶替的，真人早被谋杀在家中。一直以来，里奇德都在利用斯内克帮他开启发射程序。现在他要用步行战车来干掉斯内克。

决战共分三个阶段：第一阶段要用“毒刺”射击战车左臂，最好站得偏右一点儿再发射，以免导弹中途被战车其它部位碰到；第二阶段用“毒刺”猛轰战车胸部的驾驶舱，只要抓住时机，对准后就连续发射，不必等导弹锁住目标；第三阶段是二人间的肉搏战，没有任何装备，而且有时间限制，当快要摔下台面时就连按“○”键即可翻上去。

接下来就是与美莉尔或是哈尔博士架车冲出敌巢。但关键一点就在于要收集给养以备回复。刚开始时不要急着

跑，身后的门里就有给养。上车之后一定以射击油罐为第一位，接下来才是士兵。至于与里奇德的追逐射击并不很难，只要给养充足即可。

★由“屈服”与“不屈服”关联着的两种结局

游戏中盘，主角斯内克被俘后的表现关系着两种结局。其关键就在于遭受电刑时是否屈服。如果在遭遇电击时按 SELECT 键即表示屈服，那么结尾与斯内克一同脱出的是哈尔博士，他会赠送隐形光学迷彩（ステルス迷彩）；反之，如果在多次拷问中斯内克利用连打○键顺利通过，那么在结尾与斯内克一同脱出的将是梅莉尔，她会赠送姆格恩丝带（ムグンバンタナ）。

无论是“隐形光学迷彩”还是“姆格恩丝带”都可以储存在最后的记录中，并成为第二次游戏中的最初装备。当然，如果玩家有兴趣的话，也可以依照上述两种条件连续进行两次游戏，从而得到同时拥有“隐形光学迷彩”和“姆格恩丝带”的超级记录！

★挑战“VR 练习模式”

除了正式游戏以外，这种 VR 练习模式也相当有特色，总计有四种，都是以抵达终点为目的，而且难度会越来越强。最初模式是要求玩家在不被发现的情况下抵达终点；第二种模式是要求玩家在不被发现和一定时间内抵达终点；第三种模式除了要求不被发现外，加入了限时内击毙所有敌人的设定；最后的超级模式与第三种类似，只是结束每小关后并不进行弹药补给，玩家只能依靠杀敌后获得弹药。

文/侯一、刘鹏　　责编/PERFECT

★辅助装备图表★

名称	作用备注
烟草	斯内克喜爱的香烟，装备后可发现红外线，但清晰程度不及热量感应仪
双筒望远镜（双眼镜）	可变倍率双筒望远镜，○键拉近，×键拉远
补给（レーション）	军用携带补给口粮，作用 LIFE 回复，装备后可自动使用，装备选取画面中○键使用
热量感应仪（サーマル・ゴーグル）	装备后可发现红外线、陷阱及地雷
暗视仪（暗视ゴーグル）	光电子增幅的暗视器材，光线微弱区域使用
地雷探知机	能够发现地雷主体位置及其引爆敏感区域
照相机（カメラ）	○键拉近，×键拉远，□键拍摄，拍摄后的照片可存储，并可以进行色调调整和改名
ID カード	开门用的身份卡，随剧情推进可从 LV1 增长至 LV7
空磁盘（空ディスク）	随剧情推进获得
舌簧卡纸箱（タンボール箱 A/B/C）	装备后可利用其隐蔽身体
感冒药（风邪药）	装备选取画面中按○键使用
镇定剂（ヅアゼバム）	装备选取画面中按○键使用，作用是降低使用狙击步枪时的手臂抖动
PAL カード	剧情推进中的重要装备
瓦斯面具（ガスマスク）	生物化学战中的必备道具，装备后可大幅降低毒气对人体的侵害
手绢（ハンカチ）	装备它能够令犬科动物变得异常友好
番茄酱（ケチャップ）	这是可以在牢房脱出行动中利用的物品，使用它能够装死骗过看守
防弹背心（ボディーアーマー）	采用特殊纤维制作，装备后弹药攻击的伤害度减半
绳子（ロープ）	随剧情推进使用（详见上文）
?	这是偶尔才出现的定时炸弹，一旦拥有即刻开始倒计时，必须在装备画面中按○键丢弃
姆格恩丝带（ムグンバンタナ）	装备后一切弹药数量无限
隐形迷彩（ステルス迷彩）	尖端光学仪器，装备后敌人、监视器、红外线均无法发现，但对 BOSS 无效

★武器装备图表★

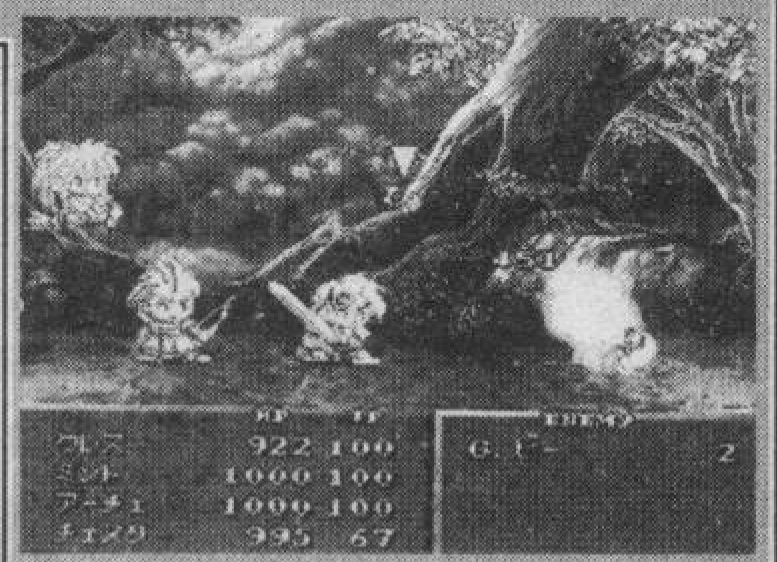
名称	作用注释
半自动步枪（ソーコムヒストル）	□键射击，可装备辅助红外线瞄准器
干扰箔条手雷（チャフ・グレネード）	对生命体无伤害，可通过干扰电波使监视器失灵，□键投掷
染色手雷（スタン・グレネード）	投掷后会出现特殊闪光的手雷，通过强光令敌人短时无法发现自己，□键投掷
手雷（グレネート）	□键投掷，掷出后约 5 秒引爆
C4 爆弹	活性安装炸药，□键设置，○键引爆
地雷（クレイモア）	□键设置，设置时显示区域为引爆敏感范围，发现地雷后只要匍匐前进即可回收
遥控导弹（リモコンミサイル）	□键发射，发射后可用方向键控制方向
法玛斯步枪（ファマス）	□键按住可连射
PSG1	狙击用步枪，□键发射，使用时最好服用镇定剂
毒刺导弹（スティンガー・ミサイル）	地对空大威力飞弹

幻想传说

改头换面 旧作重生

1995 年 12 月 15 日，NAMCO 在超任上推出了首个 48M 游戏——“幻想传说”。由于其截然不同的战斗系统以及著名漫画家藤岛康介的角色设定而名噪一时。现在 NAMCO 决定将原作移植至 PS,新版本沿用“宿命传说”的风格,并在情节、战斗和其它部分进行了大幅度改进,因此今次移植倍受瞩目。

PS	厂商:NAMCO	类型:RPG
	发售日:预定 98 年 12 月	



超任的第一个 48M 游戏将于今冬登场 PS!



▲看看图片中的四位队员，分别是下文角色简介中的谁呢？另外阿奇的这个空中波动拳能把对面的猫头鹰敌人打趴下吗？

不知玩家对超任上的“幻想传说”和 PS 上的“宿命传说”是否熟悉，今次将在 PS 上登场的强化版“幻想传说”就好象是两者融合的产物。故事背景和基础系统均会沿用超任版的风格，不过为了保证游戏品质，NAMCO 进行了“宿命传说”式的改进。据悉 PS 版中会追加部分分支剧情、提高战斗速度,并大幅提升画面效果。

此外，新作过场动画的制作将交由 PRODUCTION.G 负责，近期 PRODUCTION.G 以“拥抱季节”中的出色表现而大受好评,相信今次同样会出现令人满意的表现。

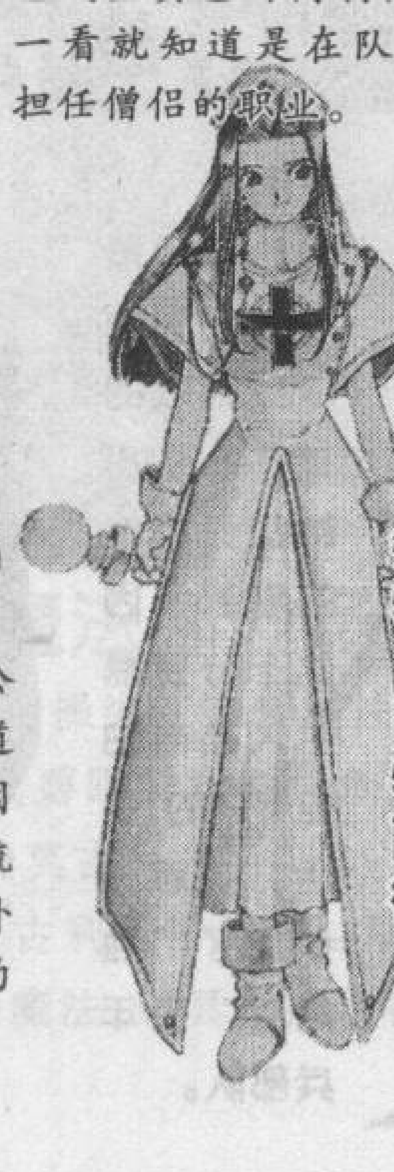
在推出超任版的时候,“幻想传说”采用了一个崭新的实时战斗系统(简称 LMB)。由于玩家可以自由控制主角的移动及出招，令本来沉闷的战斗变得刺激起来。而今次的 PS 版对这一系统作出了进一步的改良,例如 NPC 的思考会强化起来,整体战斗速度大为提升,令玩家能够享受到高速而充满变化的战斗。

责编/PERFECT



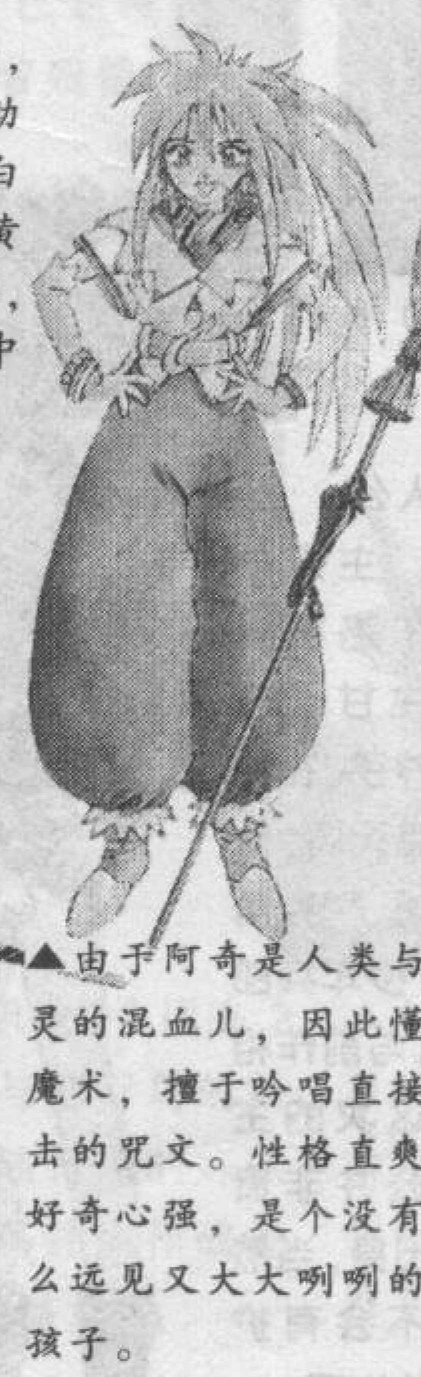
克莱斯·阿尔维恩

▲作为见习剑士的主人公克莱斯自幼就在父亲的道场中接受严格的训练，因此年际不大便拥有了一流的剑术。克莱斯性格外向，红色的发带和红色的披风是其最大标志。



敏特·阿特耐德

▼拥有魔法技能的角色，得意于治疗魔法和辅助攻击魔法。着装总是以白色基调为主，并点缀着黄色或金黄色的简明图案，一看就知道是在队伍中担任僧侣的职业。



阿奇·克莱恩

▲由于阿奇是人类与精灵的混血儿，因此懂得魔术，擅于吟唱直接攻击的咒文。性格直爽且好奇心强，是个没有什么远见又大大咧咧的女孩子。



克拉斯·F·雷斯特

▼克拉斯能够随意操纵与高等魔术相匹敌的召唤术，是个热衷于研究召唤魔法的狂热份子。但是他对陌生人却从来都很冷漠，不管你是人类还是精灵族。



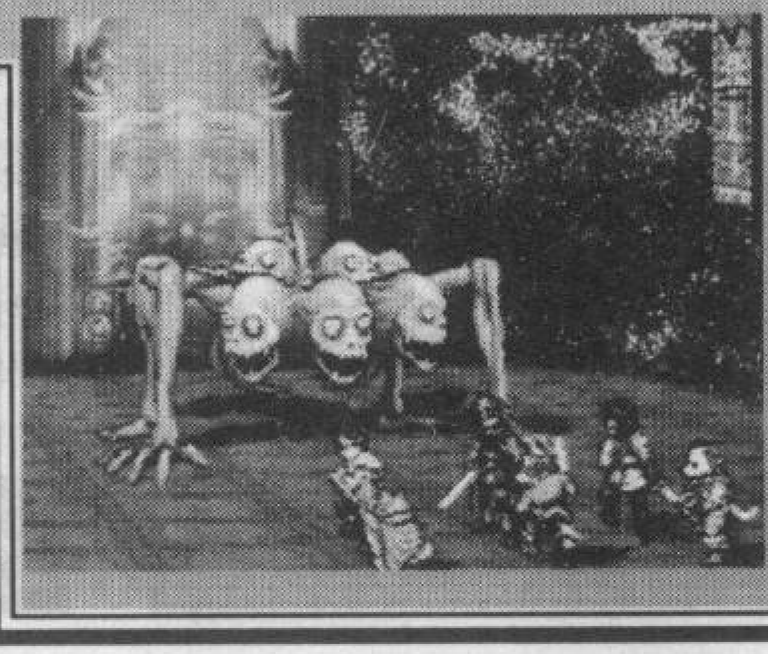
切斯特·伯尔克莱特

▲切斯特与主人公出生自同一个村子，自幼年时就是克莱斯的玩伴。不过,切斯特的双亲很早便过世了，因此看起来他好象要比克莱斯成熟许多。同克莱斯的外向性格相比，切斯特多了一份谨慎与谦逊，看来切斯特作一名弓箭手是再合适不过了。

幻想水浒传 2

一百零八 天导宿星

一百零八名可加入的伙伴！错综复杂的割据实力！六人参加的大魄力战斗！看到这些你一定会脱口说出“幻想水浒传”这个名字。在 96 年崭露头角的一代就给玩家留下了良好的印象，相信以 KONAMI 的实力，今次登场的续作将获得更大的成功。



PS 厂商：KONAMI　类型：RPG　发售日：预定 98 年冬

以描写天导一百零八星和争战乱世的 RPG“幻想水浒传 2”将在今冬推出

不断进化的战斗场面

与前作相同，2 代同样保留着半自动式的指令输入方式。不过，令前作玩家吃惊的是其的速度感。每位角色交替行动，在指令输入完毕的瞬间我方角色同时展开攻击。虽然战斗系统的操作非常简易，但同样会令战斗时的紧张感达到白热化的程度。

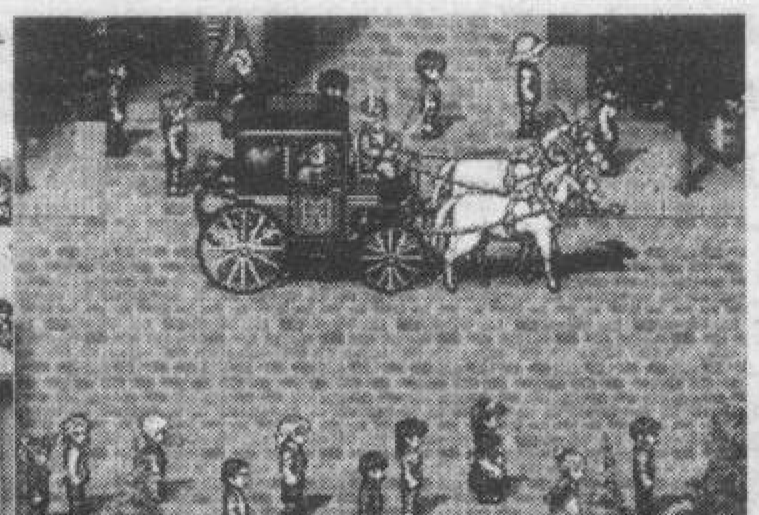
今作的魔法、特技效果较前作有了相当明显的提升，就连格斗攻击也进化成了秒间 60 帧的画面处理，令角色的动作倾向逼真自然。另外，在前作中大受好评的角色协力攻击同样保留着。相信攻击种类的增加、组合技的千变万化会给玩家带来更大的乐趣。

前作三年之后熊熊的战火再度燃起

同乔斯顿都市联盟（ジョウストン都市同盟）的国境相接的是高地王国(ハイランド王国)。主人公与乔伊就是这个王国的佣兵，也就是“独角兽”少年部队的成员。他们的部队驻地位于国境的森林的中。为了避免长期不断的战事，高地王国的国王阿格雷斯·布莱特（アガレス·ブヲト）与缪斯市市长阿那维尔(アナベル)就当前的形势缔结了休战协定。不过在卡洛街中仍然弥漫着休战期间的紧张不安。

这一夜，没有任何防备的少年兵部队驻地突然遭到了来历不明的部队袭击……

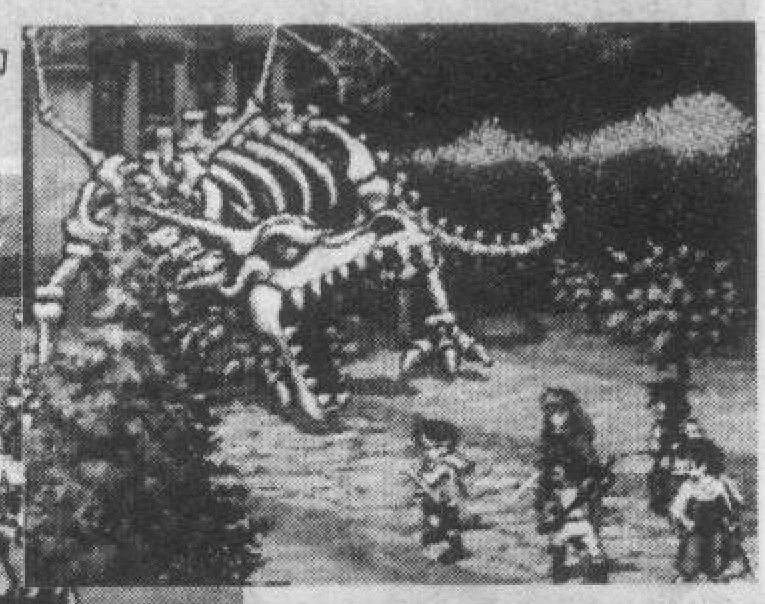
▶为什么所有的人都往街的右边走呢？

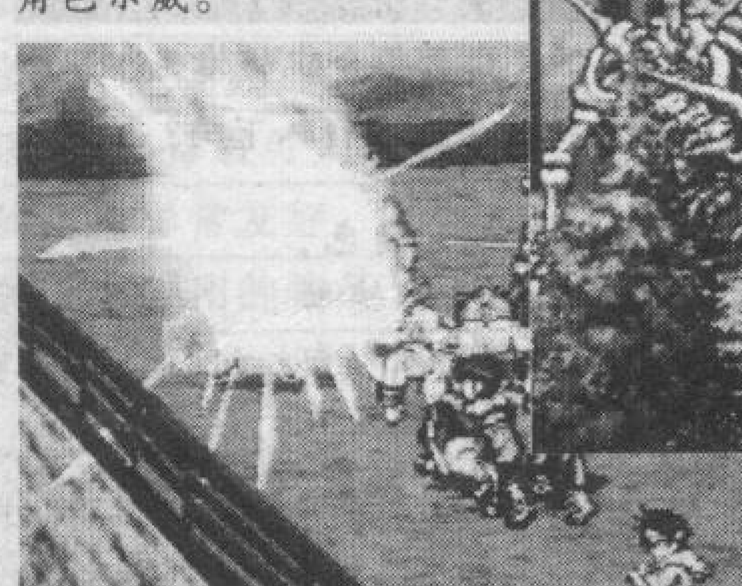




◀好象是在酒馆中的场面，这里会有伙伴加入吗？

▶超巨大的怪兽呼啸着向角色示威。





◀由角色合力发动的特技，威力强劲的火焰攻击。

今作登场的 108 宿星中将有何变化？

据悉，今作的主创村上吉隆先生为了令角色加入的情节以及战斗场面更加具有变化性，“幻 2”中将有大量非人类的异生物登场。这些异生物许多都是来自希腊罗马神话中的角色，也算是 RPG 中的熟面孔了。





主人公

主人公是卡洛街道场主甘卡克的养子。在甘卡克死后，他参加了“独角兽”少年兵部队。与前作相比这次的主人公并非贵族出身，当然就不会有护卫队出现。



乔伊

乔伊是地方豪族阿特雷德家的长子，从小就接受严格的管教，因此十分羡慕主人公自由自在的生活，并志愿参加了“独角兽”少年兵部队。



奈奈美

与主人公一样，奈奈美也是甘卡克的养子。在甘卡克去世后，她就成了主人公唯一的亲人。

责编/PERFECT

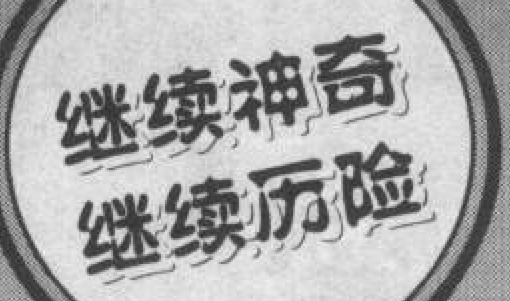
陆行鸟之不思议的迷宫2

继续神奇 继续历险

FF系列的最佳配角——陆行鸟终于复出了！对于前作的系统进行改良和补充之后，第二弹将于今年圣诞期间问世。据悉，陆行鸟仍将保持一贯的可爱与诙谐，同老友莫古利组成黄金拍挡，继续这场充满着童话与神奇的冒险。

PS 厂商：SQUARE 类型：A·RPG
发售日：预定98年12月下旬





史克威尔的人气宠物陆行鸟再次圣诞出演！



与伙伴们一同展开冒险

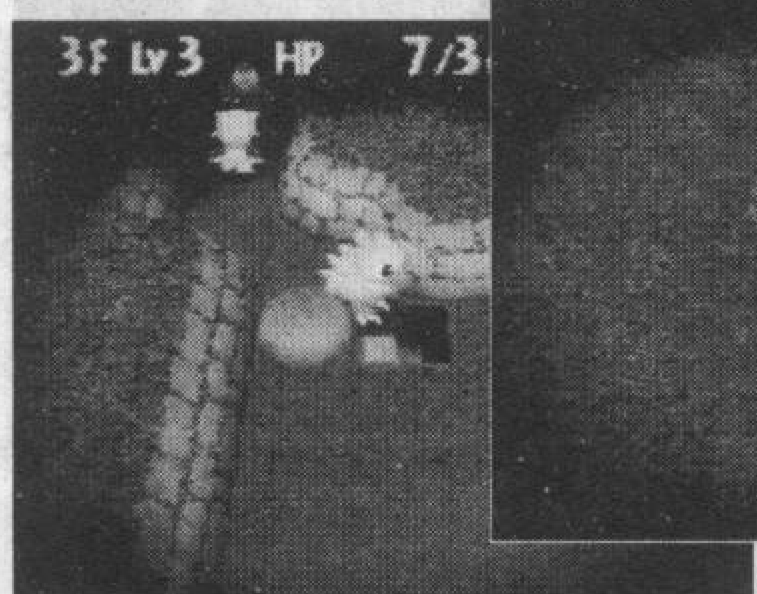
前作与今作相比，画面的变化并不大。不过在2代战斗中却导入了"助手"系统，也就是说，今次登场的陆行鸟可以与伙伴们一同冒险了！据目前得到的情报称，能够与陆行鸟并肩参战的是"莫古利"。相信有莫古利作为陆行鸟的助手，将使游戏产生较大的变化。比如莫古利一边吟唱魔法，陆行鸟一边进行物理攻击。这样也许就会令战斗轻松许多。看来这将是一项至关重要的新系统。

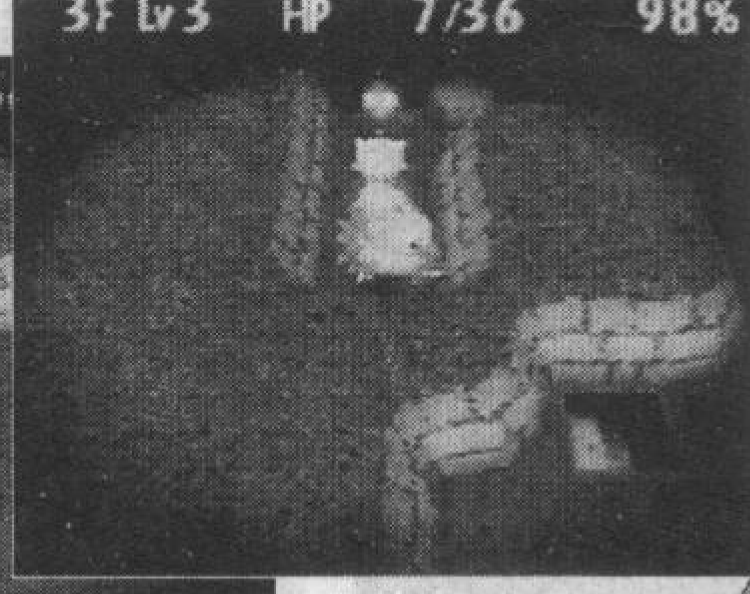
新要素！迷宫中的挖掘

前作中，自动生成的迷宫是无法改变的。不过，在今回的冒险中陆行鸟能够借助某些道具的力量开通迷宫的墙壁。挖掘迷宫墙壁，不仅可以发现秘密道具和被岩石封住的敌人，而且还能够进入通常无法进入的区域。

请留意下边的图片，陆行鸟残存的HP已经很少了，可后面又有强敌追赶！怎么办？看来只能带着残像将挡住下一层入口的墙壁弄开了。

▶▼图片顺序从右向左。





◀出现出口！

白魔法师登场

白魔道士是FF系列操纵着回复魔法的职业。今回在2代中出演的是一位红发碧眼的女性角色，她与陆行鸟的关系非常亲密！难道是继莫古利之后，又一位陆行鸟的好伙伴吗？另外，她是象莫古利一样能够与陆行鸟并肩作战的助手呢？还是一位通晓魔法、道具合成的良师益友？

拓宽的世界

2代中的迷宫地形将变得更为复杂，并加入了高低差的概念。另外迷宫以外的世界亦会变得相当广阔，陆行鸟的冒险将不再局限于一个村庄，而是围绕一个被热带森林围绕的海湾展开故事。今作迷宫也不会全部设在黑暗的地下洞穴，阳光下的战斗将占据一席之地。

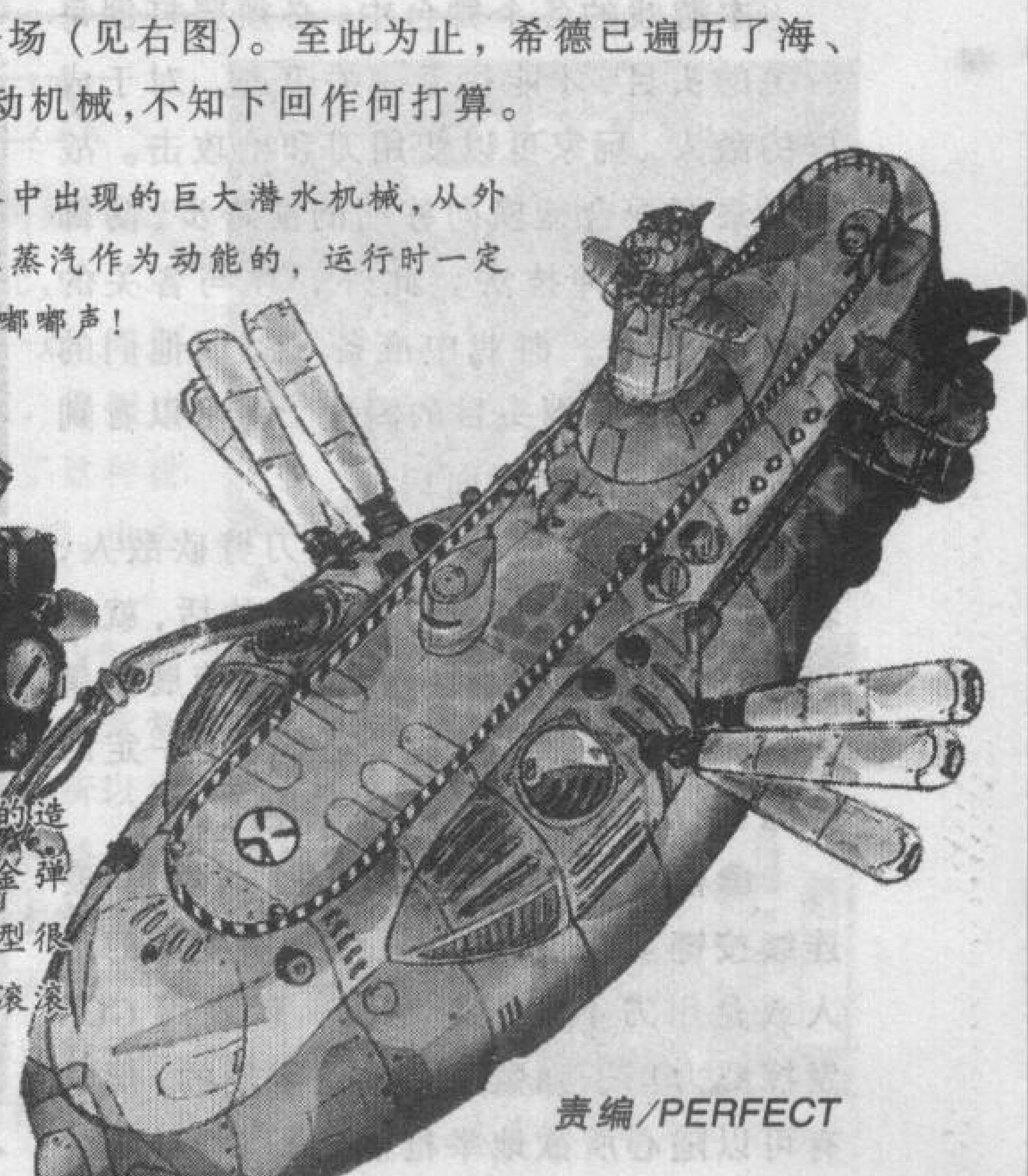


◀由希德带路进入迷宫了！

希德水手号潜艇登场

还记得希德这个的名字吗？作为FF系列中的常客，他一直以天才发明家或舰长的身份登场，操纵过希德坦克、神罗火箭等高科技机械。在今作中他将驾驶大型潜艇——希德水手号登场（见右图）。至此为止，希德已遍历了海、陆、空三栖移动机械，不知下回作何打算。

▶幻想世界中出现的巨大潜水机械，从外观看象是以蒸汽作为动能的，运行时一定能听到巨大嘟嘟声！





▲"希德坦克"的造型好象与"合金弹头"中的坦克造型很相象吗，都是圆滚滚的卡通风格！

责编/PERFECT

回升之斩

模仿天诛 打打杀杀

以因淘金热而闻名的美国西部为舞台，享受格斗快感的动作游戏“回升之斩．武士枪手”隆重登场。游戏中玩家将化身为主角——斩，随心所欲地使用刀枪打倒所有为非作歹的黑道恶棍。面对如潮水般涌来的敌人，玩家不应害怕而应……



PS	厂商:UEP SYSTEM	类型:ACT
	发售日:98年内,对应震动	

地点在拓荒时代的美国。主角强尼在西部最大的金矿附近的城市担任见习保安。最近这个一直都很平静的乡下城镇，传说着到溪谷去的人都会失踪。而正要前往调查的强尼，却遭到一群从没见过的歹徒的攻击！战斗中强尼发现了一个杀气与外形都与众不同的奇怪蒙面男子。

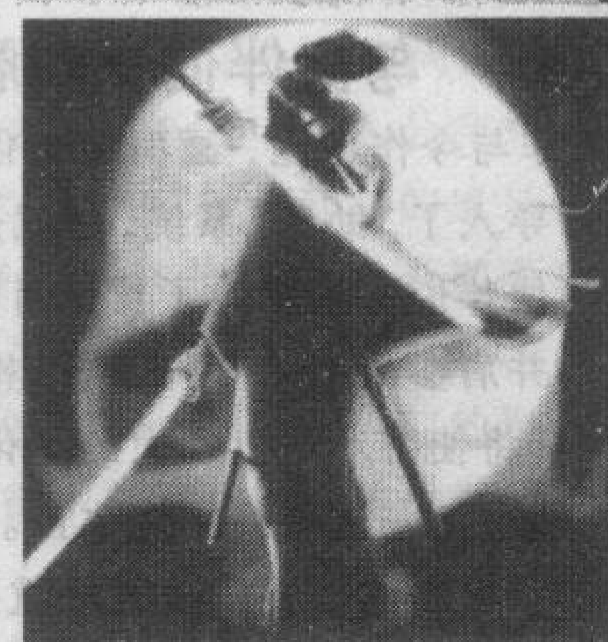
强尼虽然用父亲遗留下来的手枪还击，但子弹却射向别的地方。正感疑惑的强尼还来不及反应，蒙面男瞬间刀江一闪，十字血花飞溅而出。强尼失去平衡，掉到深不见底的山谷下……身受重伤，濒临死亡的强尼，在谷底巧遇从日本移居此地隐居的父亲的朋友——铃木，才捡回了性命。在说明事件始末之后，强尼恳求铃木教他日本剑术。几天后，两人就一起回到日本。

岁月流逝，改名为斩的强尼也在修行的最后悟得刀枪并用的生涯无敌武术。为了消灭坏人，他再度回到出生地。此时，强尼的表梅竹马、争强好胜的女孩子芭蕾莉，仍然手持蟒蛇手枪在保卫着城镇安全，而强尼也将铃木的忍者孙女初音带了过来，此三人将共同捍卫小镇尊严！

STORY







◀蒙面男的二刀流令西部人丧胆

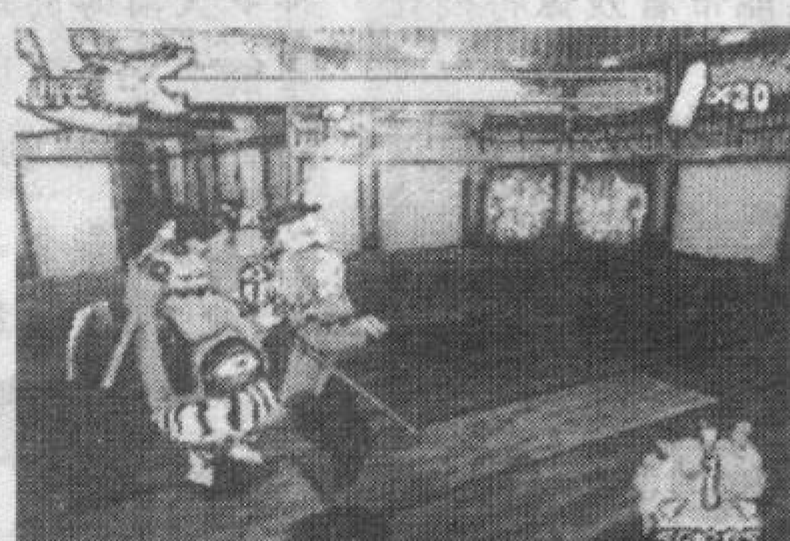
▲主角把自己命名为超级无敌性感英雄·斩，英雄画面一出现，雄壮的主题歌跟着就播送。曾经袭击强尼，如今又再次回到城镇四处侵略的谜样集团，铃木大师所言，他们是来自日本的武斗团。他们的目的究竟是什么，只能靠玩家在游戏中获知了。敌人分为浪人、鬼忍者、陀螺等好几种，都没有感情可言，且手段残忍。

新时代的格斗英雄漂亮地解决所有敌人，前往谜之巨城！

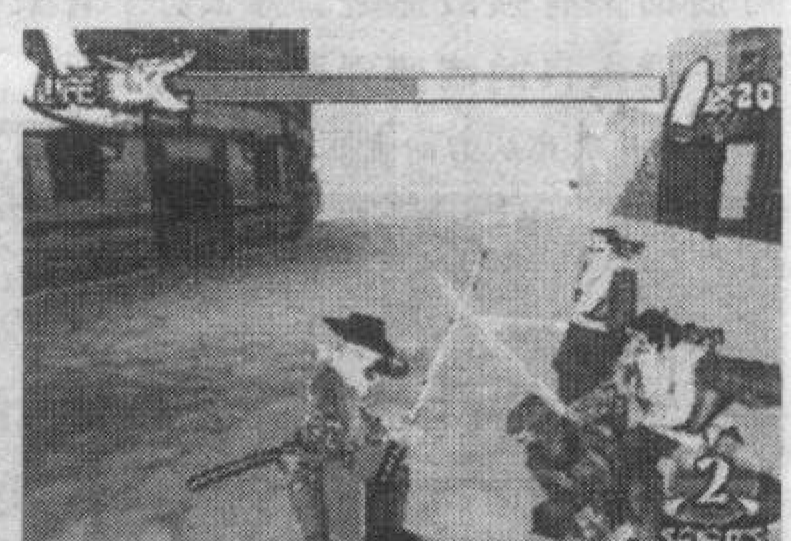
本游戏的各个舞台中，必须要打倒每一关的头目，才能往下一关迈进。对于成群的敌人，玩家可以使用刀和枪攻击。战斗是最好配合能横向移动的横跨步、防御和跳跃等各种技法。此外，在与各关的BOSS对决时，游戏中准备了打倒他们的特殊攻击，击倒头目的瞬间，将可以看到极为华丽的击倒画面！

●刀攻击：按×键可用刀劈砍敌人，若在一定时间内连续打倒敌人的话，就会变成连续技“流星斩”。但是，在旋展流星斩时如果遭到敌人攻击，或经过了一定的时间，技法就会失效，请特别注意。

●枪攻击：按下□键即可。当然，只要连续按键就会连续射击。对于远距离的敌人或是用刀不能摆平之人，就该用GUN发挥威力！子弹数目是没有限制的，玩这有可以随心所欲地举枪射击。



▲跳起来的时候大力劈杀敌人



▲只要按R1键即可挡掉敌人攻势



▲枪打得远，但威力小一点，需多发射！

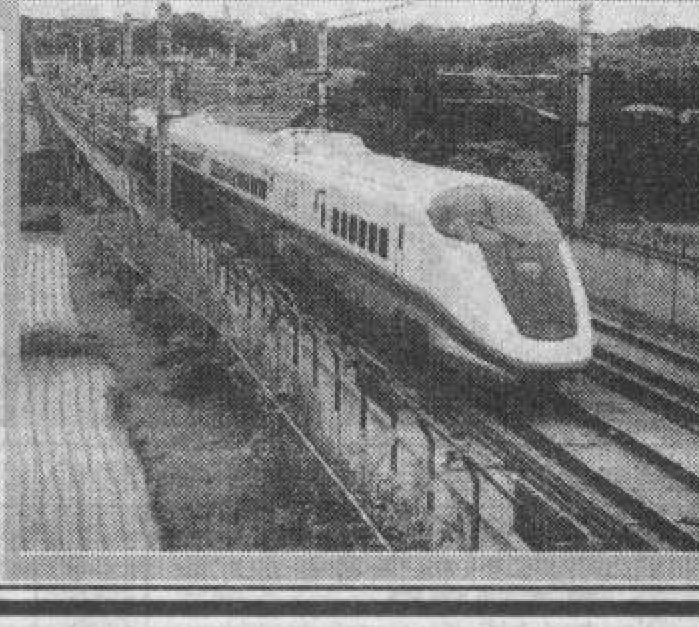


▲手枪在主角移动时也可试瞄，全自动

电车向前走 2

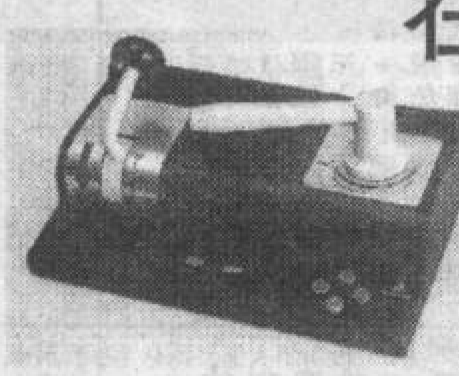
街机名作 贵在新意

实现了大家想要开电气机车找找感觉的梦想。在业界造成轰动、出现不少老爸级玩家的“电车 GO！”已给 PS 移植，不过，也有一间公司将这部作品移植给土星，PS 更推出了 2 代(高速篇)！请看介绍。

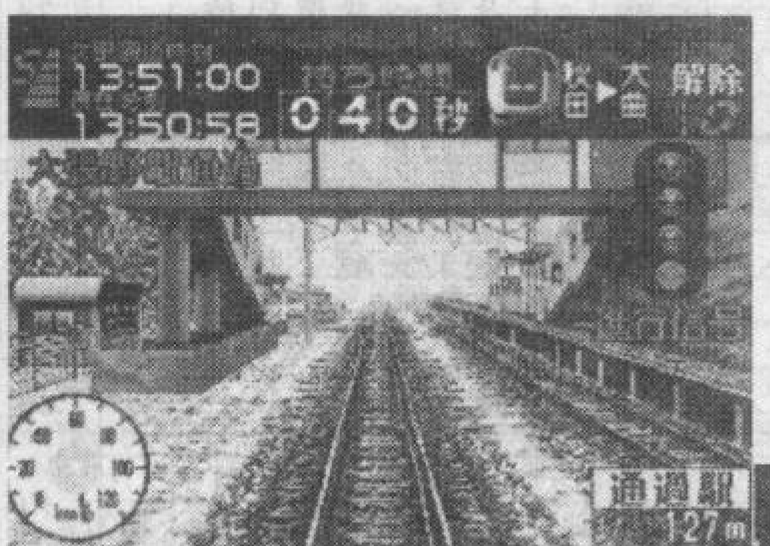


PS　厂商：TAITO　类型：FTG　发售日：98 年 12 月

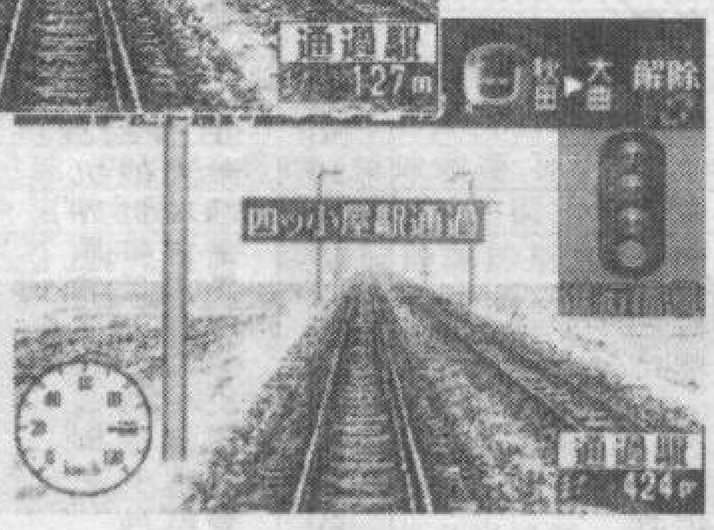
在家开列车！



◀对应前作的专用控制器在“高速篇”里同样能发挥本领。



◀新作中除了要停在指定位置，更要定时通过特定车站。难度高。



▶只要在规定时间内通过指定车站，就会加时间。停车位合乎要求，再加！

PS 版的“电车向前走 2”因为是由 TAITO 直接移植，故而非常轻松地增加了多种原创要素，在街机上，2 收录了自前作更新的三条路线，它们分别是由秋田到大曲的秋田新干线、由直江津到六日町的北越急行、以及由品川到上野的京滨东北线。除了要重现大型机，PS 还追加了最新线路“大阪环状线”，该路线密集、乘客众多，且认知度也颇高，难度尤在山手线以上。

以秋田新干线“小町号”机车为例，介绍一下游戏的流程——由秋田出发，途中经过七个车站而开到大曲站停车。发车的时候，玩家首先要等待指示，然后解除刹车、加速。参考途中各站之间的距离，保持一定的速度行驶。要是能够依照规定时间通过中间七个车站，接下来就要准备停车了。近站时，请一面完成减速动作渐渐放慢车速，一面停在指定位置。

①确认路线，当车门一关就算准备完成了。请玩家在确认车内信号之后，开始加速。②中途要经过若干车站，这是 PS 版新要素，如果能按时通过，将会获得“定通加分”③停车时，因新干线的行驶速度相当高，所以在时间上的要求将会有所不同。当然最忌紧急刹车。

在前作深获好评的“入门”与“编辑”模式依然保留下来，新作还增加了“时刻表模式”，配合时间的改变，气候与运行的车辆都会随之改变，如此一来，因为其中有各式各样的变数存在，所以就算是同一条路线也会有不同的乐趣！

SS　厂商：TAKARA　类型：SLG　发售日：98 年 10 月

电车 GO！ EX

经过不断地修正、改进，最新版的“电车向前走 EX”即将登场！玩过前作的玩家或许对于游戏的画面，如：电车的计数器、画面背景等会觉得有所缺憾，而且在系统上也不尽如意。现在，这些缺点在本款游戏中都不会再次出现。

在游戏画面上，玩家可以参考这些已经公开的画面，其游戏背景的描绘非常细致，铁路与风景相当搭配，完全没有不协调的感觉，而开电车所需要注意到的各种仪表也都会显示在画面上。接着在进行游戏的时候，玩家还可发现当列车在加速或减速时，其电车瞬间前进、后退的感觉相当真实。还有一个更令人惊讶的，就是 SS 版将会追加“雪之山手线、京滨东北线”的设定，这不只是在画面上的改变而已，例如：在下雨的时候，刹车器会显得较不灵光，为了避免危险，玩家在驾驶上就要小心一点，即使是对于游戏已经相当熟练的玩家，遇到这种情形时也会陷入苦战当中。有了这种设定，即使玩家在游戏中走同样的路线，也会有完全不同的感觉。

土星版开发公司名为“日本 FLAX”，企画部课长西田良人先生指出，小时候常常拍电车的照片，现在感觉特别怀念，所以当我玩过 PS 版后，便开始了这次的移植。我们是在和 TAITO 密切合作之下，才实现 SS 版的，相信可以达到和 PS 同级甚至超过 PS 的水平，在发色特性上，SS 更接近业务机。到时也将发售白色的土星专用摇杆。



▲SS 版完成度较以前有大幅提高。



▲街机强化版。这是雪中的惠比寿站。

广告

秋季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

睁大眼睛 看的仔细 金秋十月 万和送礼

A. 凡购本广告中任何一款物品,均可获得一个 98 拳皇或侍魂为图案的精美钥匙链。(买即送)

B. 凡购世嘉、GB 卡带两盘或其它物品价值在 50 元以上;均可获赠:(任选一种)1.『篮球飞人』整版 105 张,荧光彩色不干胶闪卡。另有:『七龙珠』、『美少女战士』『98 拳皇』2.『EVA』漫画原画明信片集,一套 12 张。另有:『98 世界杯』、『98 拳皇』、『EVA2』3.『98 拳皇』彩色大幅布制挂画,80X55 厘米。4.『篮球飞人』黑白大幅布制挂画,110X75 厘米。5.土星精美包装原版盘一张。(绝对原版)

C. 凡购下表中 30 元卡带十盘,就可获赠:世嘉十六位游戏机(均为全新全配置)或爱华或松下随身听一台。

	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价	世嘉卡	售价
策略模拟	恐龙兄弟 2	29	封神榜(中文)	78	大航海时代Ⅱ	47	A 列车进行曲	39
	三国 5(全中文)	65	信长霸王传(中文)	69	皇帝财宝	60	梦幻模拟战Ⅱ	44
	魔术师传奇	45	光明与黑暗(中文)	78	特殊部队 357	52	太阁立志传	93
	梦幻模拟战 2(中文)	68	三国 3(中文)	50	皇家血裔	70	攻击潜艇 688	34
	皇帝财宝(中文)	80	大富翁(中文)	64	新超级大战	70	太阁立志传(中文)	60
	众神遗产(中文)	85	三国乱世群英(中文)	49	乱世群英＋大战	88	中国象棋(中文)	39
	水浒传(中文)	45	三国志 2(中文)	76	大海战	28	忍者武雷传	64
	三国 3＋信长野望(中文)	90	武将风云录(中文)	90	织田信长一全国版(中文)	59	亚瑟传说＋三国 1	140
	悟空外传(中文)	69	太空战士(中文)	80	帝国王朝－亚瑟传说(中文)	75	魔法师传奇＋三国 3	120
	大航海时代 1(中文)	69	新一夜叉圆舞曲	60	众神遗产	64	三国 3＋新	105
	大航海时代 2(中文)	68	火车幻想曲	25	澎湃的电风	70	圣骑士战记＋三国 3	120
	新乞丐王子(中文)	125	古代的封印	40	梦幻模拟战Ⅰ	68	太空战士＋三国 4	140
	三国Ⅰ＋悟空外传	110	主题公园	30	光明十字军	60	＊超值世嘉合卡	
	阿 Q 连环泡(中文)	105	沙丘魔堡Ⅱ	15	光之继承者	55	世嘉制式转换卡	70
	吞食天地(全中文)	68	沙丘魔堡Ⅱ＋火枪英雄	32	信长野望一霸王传	50		
对战格斗	98 格斗王(新卡)	70	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	44	龙虎拳	24
	超级 16 人街霸	94	真人快打完结篇	40	豪血寺一族	39	七龙珠一武勇列传	24
	铁拳 3(24M)	78	VR 战士 2	34	VR 战士对铁拳	29	侍魂	37
	真侍魂一霸王丸地狱变	39	快打忍者龟	35	恐龙格斗(32M)	35	VR 部队	45
	12 人街霸	29	幽游白书 2	34	饿狼传说 2	64	魂之利刃	55
枪战射击	EX 战斗机	24	空牙＋鲛鲛鲛＋大旋风	45	雷电传说	21	鲛鲛鲛	18
	雷鸟战机 4	27	联合大作战	40	无敌飞狼	28	大吟酿	30
	空战三合一	39	野马战机	35	雷鸟战机 3	19	沙漠风暴Ⅰ	19
	沙漠风暴Ⅱ	29	沙漠风暴 3	29	魂斗罗	34	生化人大战	35
	毁灭警官	26	忍无可忍	36	真实谎言	27	超空狂龙	30
	骷髅行动组	49	空牙	20	火枪英雄	23	机械战警Ⅳ	29
	F一117 隐形战机	29	米格一29 战机	19	超级大坦克	19	异形战士	33
	机动双雄	49	爆破战士	40	僵尸战争	49	海星行动组	55
动作过关	水浒风云录(32M)	109	漫画英雄	27	辛普森家庭	30	重装机兵	30
	玩具总动员(32M)	39	音速索尼克Ⅰ	20	忍者蛙	30	俄罗斯方块	30
	战斧 4	25	音速索尼克 5	39	赌神	30	小鬼当家	30
	音速索尼克 3	27	七喜小子Ⅱ	39	石头一族	30	SD 梦幻战机	30
	X一MEN Ⅱ	27	美少女战士	38	兽王记	30	激光战机	30
	风中奇缘	47	永远的蝙蝠侠	35	忍武者	30	网球世界	30
	魔界使者(24M)	36	暴力克星	28	NBA 篮球	30	宇宙雄兵	30
	割喉岛	42	林克船长	35	HQ 追踪	30	暴力足球	30
	狮子王	37	蝙蝠侠与罗宾	27	时空战机	30	地狱火战机	30
	魔域战士	35	侏罗纪公园	30	卡通足球	30	007 情报员	30
	失落的世界一侏罗纪 3	44	叮当－机器猫(新卡)	46	双截龙	30	机甲魔兽	30
	北斗神拳	45	超级玛莉(新卡)	38	魔域争辉	30	雷霆战机	30
	杨家将	118	复仇者	24	昆虫军团	30	四天明王	30
	蚯蚓战士Ⅱ	39	战斧Ⅲ	24	森林守护神	30	彩虹岛	30
	音速索尼克Ⅳ	27	音速索尼克Ⅱ	22	大旋风	30	海底城	30
	超级忍 3	19	鸟人战队电影版	29	冲破火网	30	达尔文战机	30
	黑水海盗	33	丁丁历险记	30	超级足球	30	GP 赛车	30
	芭比娃娃	35	阿拉丁	27	武器之王	30	火暴警长	30
	松鼠大作战	38	蜡笔小新	30	火焰门球	30	冲破火网	30
	汤姆和基瑞	38	米老鼠纪念版	46	机车王	30	M1A1 坦克	30
	狮子王Ⅱ	34	时空兄弟	35	快打拳头	30	绿巨人	30
	史丁比大冒险	35	战斗原始人	38	空战客星	30	僵尸机械人	30
	巴洛战士 2	45	侏罗纪公园Ⅱ	29	恐龙杀手	30	热血足球	30
	安全队长	55	战斧 2	39	米老鼠历险记	30	魔岛大富翁	30
	超音鼠	46	魔鬼客星	30	战斗原始人	30	西部枪声	30
	格斗四人组 3(24M)	34	V 型战机	30	苏丹之剑	30	唐老鸭历险记	30
体育赛车合卡	98 法兰西之路(记忆)	90	暴力克星 4 合 1	58	联合职业冰球	35	实况足球 2	28
	97NBA 篮球(带记忆)	45	97 足球(带记忆)	55	NBA 争霸战	40	台球传奇	24
	98NBA 篮球(带记忆)	40	98 足球(带记忆)	40	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	98 冰球	55	篮球飞人	45	印地赛车	24	摩洛哥赛车 2	20
	机车王 2	30	顶级赛车Ⅱ	20	F一1 方程式赛车	27	疯狂飙车 3	27
	VR 赛车(原)	89	音速 6 合 1	58	大混战 6 合 1	60	摇滚赛车	30
	环球赛车	35	超级名车大赛	58	桑普拉斯网球	65	雷电传说 3 合 1	48

合卡				
	ME304(侍魂 叮当一机器猫 日落骑士)	72	B54(主题公园 沙漠风暴 方程赛车 蓝波 3 顽皮熊)	75
	ME310(蚯蚓战士 2 忍者蛙 格斗三人组)	68	B57(VR 对铁拳 拳王争霸 火暴警长 忍者传 格斗三人组)	82
	ME304(饿狼传说 2 格斗三人组 影忍者)	75	ME502(阿拉丁 天使之翼 森林战士 食鬼先生 天空魔城)	88
	ME301(幽游白书 2 超级忍 战斧)	75	B51(沙漠风暴 3 摇滚赛车 天空魔城 蜘蛛人 世界杯足球)	79
	ME302(格斗四人组 3 双截龙 2 天使之翼)	75	F402(超级大坦克 外星战将 蝙蝠侠回归 小美人鱼)	65
	KC201(空牙 战斧 3)	52	B40(狮王 2 食鬼先生 仓库番 世界杯足球 汤姆与基瑞 格斗 3 人)	78
	KD303(七龙珠 拳王争霸 魔法宝石)	68	B39(实况足球 2 忍龟 3 音速小子 蓝波 3 猫捉小鸡 魔法宝石)	88
	KC307(战斧 3 机械战警 3 蝙蝠侠)	58	GA801(阿拉丁 外星战将 兔宝宝 3 战斗原始人 大狗历险记)	82
	KC308(顶级赛车 2 模拟坦克 音速小子)	58	B421(格斗三人组 蜘蛛侠 异形风暴 日落骑士)	59
	KC310(台球 2 代 大卫篮球 世界杯足球)	72	ME801(沙丘魔堡 2 魔法宝石 无敌飞狼 叮当－机器猫 俄罗斯方块 烈火战机 蓝波 3 立体台球)	95
	KC309(立体台球 机车大赛 金牌奥运会)	65		

●卡带邮资如下:A. 保价平邮:1 盘 6 元,2 盘 8 元,3 盘 10 元;B. 航空快件:因国家邮政部门调整,取消航空快件,其他商品邮资请参阅广告内文。

秋季特惠 北京万和一族电子销售中心 邮购价目

商品	售价	邮资
新型:原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(荧光型　淡绿色发光屏幕　可黑夜使用)	售价:420 元	邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机(附:4 节原厂电池及说明书)	售价:295 元	邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机(附:2 节原厂电池及说明书)	售价:310 元	邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 掌上型游戏机 + 皮套 + 电源 + 放大镜 + 100 合 1 卡带(大容量)	售价:350 元	邮资:20 元
万信原装任天堂 GAME BOY 超薄掌上型游戏机 + 皮套 + 电源 + 放大镜 + 100 合 1 卡带(大容量)	售价:370 元	邮资:20 元

GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价	GB 单卡	售价
国际象棋	26	异形 3	26	美少女战士	26	未来战士	26	蝙蝠侠	28	98NBA 篮球	45	恐龙世界	45
太空战士 3	58	海上战役	26	新音速小子	58	魂斗罗 6	26	饿狼传说 2	28	牧场物语	45	超级大战 2	45
怪鸭	26	蓝精灵	26	赤色要塞 2	26	蝙蝠战士	26	玛莉兄弟	28	口袋恋爱	45	97FIFA 足球	40
蜘蛛侠	26	超魔神英雄传	55	蜡笔小新	26	双截龙 2	26	98 海战	28	饿狼特别版	40	超级玛莉 6	45
F—15	26	兔宝宝家庭	26	沙罗曼蛇	26	七喜小子	26	蚯蚓战士	28	饿狼传说 2	39	96 格斗天王	45
魂斗罗	26	铁甲威龙 3	26	上尉密令	26	丛林小子	26	真实的谎言	28	口袋妖怪(红)	40	鬼太郎	45
汤姆猫	26	热血硬派	26	篮球大赛	26	聪明笨伯	28	吞食 3(中文)	45	蛋仔俱乐部	45	疯狂赛车	45
黑猫警长	26	忍者龙剑传	26	机器猫 2	26	冒险岛 3	28	三国英雄中文	45	月影村的怪物	45	幽游白书 4	45
忍者龟 3	26	美国特工	26	美人鱼	26	口袋妖怪 3	58	第二次(中文)	45	米莲战机器人	45	斩红郎无双剑	45
泡泡龙	26	李小龙	26	国盗物语	26	斗神传	28	口袋魔鬼 2	45	四驱车 2 代	45	地下游园事件	45
侏罗纪 3	58	海湾战争	26	世界杯足球	26	红车	28	98FIFA 足球	45	狮子王	45	三国志(中文)	42

GB 单卡	售价
风中奇缘	45
真人快打 3	45
街头霸王 2	45
玩具总动员	45
阿拉丁神灯	45

GB 超低价单卡

凡购二盘 GB 合卡送一盘 GB 单卡(可自选),买二送一!!!(新推出单卡不送)

独家发卖:音速小子 6 代 售价:25 元(购买任何 GB 卡带即送一盘)

GB810　侏罗纪公园 3(全中文 RPG)96 格斗天王　樱桃小丸子　大富翁　鬼太郎　失落的世界　第二次机器人大战　圣剑传说　(电池记忆)　110 元
GB811　侏罗纪公园 3(全中文 RPG)　98 法兰西世界杯足球　音速小子 5 代　卡拉乡村　疯狂泰山 2 代　客星兄弟　爆破俄罗斯　蓝精灵 2 代　(电池记忆) 110 元
GB812　(格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代)　魂斗罗 2 代　飞龙拳外传　魁男塾　N64 玛莉　格斗三人组　凤凰大决战　超级玛莉 4 代　68 元
GB813　(格斗篇)饿狼传说 RB 版(3 代)　SD 战国传说　轰炸超人 5 代　客星兄弟　蓝精灵　饿狼传说 2 代　战国物语　幽浮精灵 3 代　68 元

GB501 96 格斗天王　幽游白书　魁男塾　成龙功夫　绝对无敌　68 元
GB503 街霸 2　七龙珠　中国功夫　恶魔城　SD 战国传说　68 元
GB505 98FIFA 足球　忍者龟　魂斗罗 6 代　泰山 2　鬼马精灵　78 元
GB601 四驱车　疯狂赛车　街头赛车　越野摩托车　坦克大战　电单车　78 元
GB603 蜡笔小新　忍龟 3　叮当 2　轰炸超人　冒险岛 2　米老鼠 5　66 元
GB502 恶魔城 3　黑船党之迷　三国志 3(中文版)　创世外传　沙特传说 78 元
GB504 98FIFA 足球　热血高校　热血硬派　冒险岛 2 代　街头赛车　78 元
GB506 98FIFA 足球　客星兄弟　天使老人　小叮当　蓝精灵　78 元
GB602 女神转生 2　美少女战士　方块　芭比娃娃　梦幻仙女　美女赛车 88 元
GB701 97FIFA　篮球飞人　足球狂　棒球　高尔夫　网球　世界保龄球　75 元

GB801(RPG)三国英雄(中文)　三国志(中文)　口袋妖怪 2 代　恐龙战队　太空战士　信长野望　骑士物语(该卡电池记忆)　100 元
GB802(RPG)玛莉 6 代　四驱车 2 代　三国志(中文)　女神转生　太空战士　信长野望　超级大战　隐忍者(该卡电池记忆)　90 元
GB803 96 格斗天王　虎鸽　忍者龙剑传　玛莉兄弟　碎石战士　南北拳　大坦克　俄罗斯方块　吞食天地　60 元
GB804 96 格斗天王　鬼马小精灵　轰炸超人　大冒险岛 2　屠龙部落　仓库番　玛莉医生　玛莉砖块　60 元
GB805 96 格斗天王　热血高校　热血硬派　热血足球　温布尔顿网球赛　美式台球　玛莉医生　大海战　60 元
GB806 超级街霸 2　魂斗罗 2 代　泡泡龙　小叮当 2　智慧方块　超级坦克　超级麻将　仓库番 2　60 元
GB807(RPG)吞食天地 3(中文版)三国志(中文版)　96 格斗天王　恶魔城 3　创世纪外传　骑士物语　太空战士　沙特传说(该卡电池记忆)　120 元
GB808(RPG)吞食天地 3(中文版)鸡蛋仔俱乐部 2 代　疯狂赛车　黑船党之迷　信长野望　第一次机器人大战　超级大战　勇者历险记　120 元
GB901　96 格斗天王　洛克人 1　洛克人 2　洛克人 5　N64 玛莉　玛莉兄弟　水管玛莉　玛莉医生　70 元
GB1001 三国英雄(中文版)　96 格斗天王　鬼太郎　大富翁　疯狂赛车　创世纪外传　役满　玛莉医生　滚动方块　米老鼠世界　95 元
GB1002 口袋妖怪　恐龙蛋　疯狂赛车　侦探柯南　太空战士 3　信长野望　鬼马小精灵　米老鼠世界　玛莉医生　五子棋大师　85 元
GB1003 97FIFA 足球　96NBA　篮球　排球联赛　冰上曲棍球　热血高校　美式足球　世界杯足球　花式撞球　乒乓球　高尔夫球　65 元
GB1004 吞食天地 3(中文版)　四驱车小子 2　三国志中文版　女神转生　隐忍传说　太空战士　虎鸽 2　超级玛莉兄弟　玛莉医生　滚动方块　105 元
GB1005 卡比之星 2　新大富翁　赌城拉斯维加斯　虎鸽 2　紫禁城　扑克小子　锄大 D　麻将学园　围棋天地　俄罗斯方块　65 元

特新 GB RPG 单卡

大贝兽物语	80	星际战争	65	98 世界杯足球	65	武藏传	80	名侦探柯南 2	70
天外魔境 2	80	98 海战	65	GO GO 少年	70	桃太郎电铁 3	80	实况足球 2	60
四驱车 3	80	口袋怪兽大竞赛	70	化石创世纪	70	超魔神英雄 2	70	GB 攻略本	25 元/册

新卡推荐:数码怪兽　100 元,特新育成 SLG 全中文游戏,与世界销量第一之《口袋妖怪》同出一辙,欲购从速!!!(不送)

N64 卡

英雄	400	炎之挑战者·电流棒	400	大金刚赛车	350	J 联盟	300
耀奇岛	380	格斗战士	380	生物化战争	380	帝国之影	330
科纳米方块	380	NBA 篮球	380	口袋妖怪 64	480	F－1 ZERO	450
滑雪	400	摔交	380	玛利奥赛车(送手柄)	480	星际火狐	350
麻烦制造者	380	大盗伍佑卫门	380	零翼	260	星际火狐(带震动器)	480
方程式赛车	380	实战麻雀	350	实况棒球 64	280	007 黄金眼	500

各类主机及配件	价格	邮资
新型:日本原装 128 位世嘉 DREAMCAST 游戏机便携式记忆卡(怪兽哥吉拉)	380	30
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附:原装振动手柄　转换电源　立体声 AV 电视连线 说明书)	1250	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型 + 通用电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1445	50
日本原装索尼 PS 游戏机 7000 型(附:记忆卡、双手柄、立体声 AV 电视连线、转换电源、说明书)	1190	50
日本原装索尼 PS 游戏机 5503 型(附:原装标准手柄　220V 原装电源　立体声 AV 电视连线 全中文说明书 相应软件)	1180	50
日本原装任天堂 N64 游戏机(原装手柄　转换电源　立体声 AV 线 220V 原装电源　说明书)	880	50
任天堂 N64 游戏机专用光碟机(多功能　能与电脑连接进行程序修改　随机送 100 余个相应游戏软件)	1860	70
新型:原装世嘉五代掌上型便携式十六位机(自带大屏幕高清晰度液晶显示,可接驳电视及副手柄,随机送外挂电池盒一只)	560	35
台湾主板世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机,通卡率高,兼容性强(附:双手柄,AV 线,射频盒,射频线,转换电源,说明书及卡带一盘)	160	45

原装世嘉土星记忆卡	120	索尼原装 PS 振动手柄	140	世嘉Ⅱ型机用 AV 线电视连线	15	世嘉专用强力飞行摇杆(送对应软件)	30
原装土星专用电影卡(2.0 版)	560	PS 中文金手指卡(可解调出游戏动画)	85	世嘉Ⅱ型机用射频电视连线	10	PS 彩色透明限定版记忆卡	55
土星专用仿原装手柄(白)	15	索尼 PS 专用格斗手柄	45	世嘉Ⅱ型机用 AV 转射频连接盒	20	PS120 单位记忆卡(记忆量为普通之 8 倍)	120
土星专用仿原装 16M 记忆卡	70	索尼 PS 组装标准手柄	15	超任主机　磁碟机双用电源	40	PS 对战线	25
土星专用金手指密码卡 2 代(带书)	85	索尼 PS 专用 VCD 电影卡(新 2.0 版)	390	世嘉 16 位掌机专用电源	40	PS 组装振动手柄	105
土星专用制式转换器 NTSC－PAL	45	世嘉机用 6 键标准小手柄	10	PS、SS 双用振动光枪(直玩"化解危机")	145	★以上配件邮资均为 15 元	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱★☆★☆

收款人:闫志刚　　邮编:100010　　查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

★以上价格均为外埠玩友邮购价,北京地区玩友请参阅本中心店堂商品标价,谢谢。

北京万和一族电子销售中心
WANHE ELECTRONIC SALES LTD

广告

沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发零售邮购维修

索尼机、原装配置(含电源、手柄、AV 线、直读 IC),邮费 50 元,5903 型(有 VCD 功能)(1450 元),5503 型(1180 元),7000 型(1180 元),7003 型(1200 元);
土星机、原装配置:(含电源、手柄、AV 线、直读 IC),邮费 50 元,黑色(1050 元),白色(1150 元),灰色(JVC)(1280 元)。

好消息: 本店大量日本原装索尼机,全部九成新、全新光头、全新包装,(送电源、手柄、AV 线)可直读,售价 880 元,邮费 50 元。
二手超任机:主机 + 32M 博士七(含 AV 线、双火牛、新柄),售价 750 元,邮费 50 元,赠软件 30 片。日本原装二手彩电,全部九成新,N 制(不可看电视,可作为监视器)29 吋 1300 元,25 吋 950 元,22 吋 750 元,14 吋 400 元。N－P 双制(可看电视)需增加 300 元。邮费 3 元/吋。

特别推荐:5 吋二手原装便携彩色电视接收机,九成新,可看电视,有 AV 端子,玩游戏,看 VCD 均可,售价 480 元,邮费 30 元。
特新产品:超任光碟游戏机,送 5 张金碟(1790 个节目)。双手柄,火牛,N、P 双制,此机可直接玩光碟游戏。本店为沈阳总代理售价 1350 元,邮费 50 元。

专业人员维修各种索尼、土星机,速度快、价格廉,经销街机管理器。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 振动手柄	95	20	SS 原装 3D 梦精灵手柄	240	20	SS、PS、N64 三用脚刹方向盘	330	50	N64 主机(送柄、电源、AV)	880	50
PS 原装格斗柄	70	15	SS 记忆卡	70	15	SS、PS 两用振动枪(化解危机)	180	30	N64 光碟机(送 1 金碟)	1480	60
PS 15B 透明记忆卡	45	10	SS 微动开关对战柄	80	15	SS、PS 两用脚上膛化解危机枪	180	30	N64 原装记忆卡	80	10
PS 120B 记忆卡	100	15	SS 原装大摇杆(街机)	190	30	SS(PS)两用格斗街机大摇杆	180	25	N64 振动 + 记忆卡	120	15
PS 飞行摇杆	95	25	SS 4M 加速卡(对应全部节目)	75	15	SS(PS)无线遥控柄(2 只装)	180	20	N64 金碟四张(A、B、C、D)	60 元/张	10
PS 带遥控 VCD 电影卡	580	20	SS VCD 电影卡(2.0 版)	500	20	PS 原装振动手柄	140	15	N64 手柄	150	20
PS 通用光头	130	10	SS 光线枪(送相应节目)	40	15	SS(PS)S 端子线	25	10	超任金碟 5 张/套	200 元/套	20
PS 记忆多功能手柄	115	15	SS 原装 JVC 光头	150	10	SS(PS)双人街机大摇杆	260	30	超任手柄	25	15
PS 方向盘	240	40	SS 原装三洋光头	150	10	3DO 微动开关对战柄	50	10	超任 IC 连发柄	50	15
PS 中文金手指卡 + 98 新书	95	15	SS 金手指卡 + 98 新书	100	15	世嘉五代双制机 I 型(送一卡)	180	40	超任双线火牛(变压器)	40	15
PS 万变电影卡	380	20	SS 97 加速卡	50	15	世嘉五代双制机 II 型(送一卡)	170	40	超任制转	70	15
PS 专用制转	65	15	SS 多功能卡(4M 加速、记忆、金手指等)	130	15	原装世嘉五代彩色掌机	530	30	世嘉彩色手掌机专用电源	30	10

日本原装万用 *AV* 输出彩色打印机,规格 *100mm × 148mm*,送 *30* 张彩色纸、色合一支,*480* 元, 邮费 *40* 元。暂停器 *100* 元,邮费 *20* 元。
GB 机: *300* 元,超薄 *GB* 机 *320* 元,邮费均 *15* 元,*GB* 配件:扩音音箱/放大镜/皮套/摇杆/电源/镜面/对打线 *25/25/15/15/15/15/15* 元,邮费 *10* 元,*2* 件 *15* 元。

二百余种动画 *VCD* 让您耳目一新,樱大战 *4*,*98* 格斗王,高达系列,生化危机,超时空要塞,新世纪福音战士,心跳回忆,福星小子,相聚一刻,圣传,铁拳,*97* 格斗王等等。因本店邮购量较大,个别节目会出现暂缺货,故请您在选购时,多选几种,以便挑选,目录 *3* 元/份。*MD* 卡百余种,大量土星(*SS*),索尼(*PS*)软件,函索目录,*3* 元/种,为提高邮寄速度,请附回程信封及邮资。

邮购(收款)地址:沈阳市和平区北市一街 56 号 跳蚤市场 18 C 号 收款人:李彬 邮编:110002
电话(传真)024－22521225(早 9－晚 5) 批发业务联系电话:01394007836 01399820456
乘车路线:沈阳北站乘 209 路汽车,南站乘 216 汽车,无轨 7 路、6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米,或北市邮局北行 60 米)跳蚤市场一楼 18C 号档口
沈阳分店:沈阳金利达游戏专营店 联系人:马宏杰 电话:(024)23510278(全天) 邮编:110001
分店地址:沈阳市和平区胜利南街 49 号,南站长途客运站南行 300 米

HUA LI



华立

专业批发零售:SS、PS、N64 等次世代主机
GG、GB、世嘉 16 位彩色手掌机
8 位、16 位游戏机
周边设备、游戏机配件
各种品牌街机管理器

● 专业维修各种游戏机
● 专业光碟机改街机

圣嘉 2000
特优价销售

对我处所售主机均保修三个月,终身免费维修!
全方位的服务,低廉的价格,让您的选择无怨,无悔!

地址:哈尔滨市南岗区民益街 103 号(站前)
电话(传真):0451－3650202 联系人:高颖 国强
批发热线电话:1393600080 1393600070

山西 太原

前卫 GAME 馆

☆继续以特优价格发售
土星、PS 主机
☆现货供应 SNK 新软件
☆世嘉五代主机 180 元/部
☆超任光碟一体机 1390 元/部
送 1800 个节目

前卫 GAME 馆代办梦工场
全部邮购业务,敬请周知。

地址:太原市新建路 35 号(天龙大厦北 100 米) 邮编:030001
电话:0351－4063902 联系人:李梅

南京新世界

NEW WORLD

大优惠

☆日本世嘉土星机　江苏、安徽总代理

☆宗旨:信誉第一、价格低廉、保证质量、服务周到

优惠价:		邮资			邮资
原装世嘉土星机(原装直读)	1050元	50元	任天堂GB手掌机	290元	30元
原装索尼PS机(原装直读)	1200元	50元	任天堂超薄GB机	320元	30元
原装任天堂64位(原装全套)	950元	50元	世嘉16位彩色手掌机	580元	40元
原装N64光碟机(送117个节目)	1950元	50元	16位世嘉Ⅱ型机	160元	40元

特别推荐:日本世嘉土星原装3D手柄　150元　邮资20元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和N64主机、光碟机以及GB机等日本、美国、港、台的新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉,欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修,终身维修。

南京新世界批发中心:南京金桥市场东三楼734号	电话:025—5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界新街口商店:南京市中山东路113号	电话:025—4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店:南京中央路30号-5	电话(传真):025—3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店:南京建康路185号—2	电话:025—6626111—350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部:南京市建宁路12号	电话(传真):025—5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部:广州西堤二马路65号二楼	电话(传真):020-81871103	联系人:高　峰
南京新世界邮购部:南京市中央路30号-5	邮编:210008	联系人:高　云
南京新世界维修中心:南京市中山东路113号二楼	电话:025—4545355	联系人:叶先生

合肥游戏之屋

——电玩专营店

本店专营N64、PS、SS、MD、SFC、GB、GG等各类高、中档家用电子游戏机,长期以特优价格为省内、外商家,玩友提供优质商品及服务,并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

★ 主营各类游戏机及周边配件,品种齐全,应有尽有。

★ 新进多款动画VCD,品种有《樱大战》,《高达》系列,《新世纪福音战士》系列,《超时空要塞》系列及日本动画大师宫崎峻,高桥留美子,鸟山明,北条司作品系列等等,不能一一列出,欢迎广大玩家来信索取目录。

★ 每日均有新SS、PS游戏上市,品质上乘,欢迎来电,来函查询。

★ 玩友可凭当月杂志到本店免费换卡。

★ 玩友来信请附回邮信封及邮资,邮购时,请务必将回邮地址工整,准确的填写。

地址:合肥市红星路36号(火车站乘1路车到黄山大厦站下往商之都方向)邮编:230001

联系人:杨健　电话:(0551)2661691

淮南地区连锁店:超腾电玩专营店

联系人:胡先生　电话:(0554)6645278



由胜军主编的《'98电子游戏通鉴(上)》将于9月上旬出版发行。

本书汇集了1998年上半年来PS及SS的全部游戏。详细、系统的介绍每个游戏的内容,发售日期、游戏类型、生产厂商、并附有秘技和金手指。集实用、收藏于一体。是各位玩家及游戏爱好者之必备品。

本书16开本,240页、定价:19.80元

邮购办法:

①每本书另加挂号费1元　邮费免收

②到当地邮局汇至北京复兴路15号　中国科技信息所情报学报编辑部　邮政编码:100038

联系人:张淑萍　许增棋

联系电话:(010)68515544转2118　传真:(010)68514025

广告

连锁店

南京兴达游戏机专卖

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。（以下价格均不含邮费，由于定稿时间限至，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。）

游戏机	日本世嘉土星黑色（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	1050 元
	日本世嘉土星白色（原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	1200 元
	日本索尼 PS 机（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、原装碟 + 保修卡）	1250 元
	日本索尼 PS 机 7000 型、7002 型（原装振动手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡）	1350 元
	日本索尼 PS 机 5903 型（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD）	1480 元
	日本索尼 PS 机 7001 型（原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源）	1400 元
	原装任天堂 N64 游戏机（原装手柄、电源盒、AV 线）	750 元
	原装 V64 光碟机（128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等）	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机（双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘）	190 元
	16 位彩色手掌机（高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机）	580 元
	任天堂 GB 手掌机（保修卡 + 4 节原装电池）	290 元
	任天堂超薄 GB 手掌机（保修卡 + 2 节原装电池）	320 元

售后服务 全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机**三个月内免费保修、包换，终身维修**。如不需保修、包换，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025－3605005，BP：025－996－9048562·范

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等

★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”（13CD）、“DNA”、“小倩”系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询。

电话：025—5612618（传真），025－3605005（传真），为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄（缺一不复）。

地址		
兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 （南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道） 电话：025-5612618 . 陈先生　徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005（传真），范先生 批发、维修总部：中央路 30 号－8、9 二楼

邮购一部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618（传真）　批发：陈先生

邮购二部：南京市中央路 30 号－8 浦国华（收）　邮编：210008　查询电话：025－3605005（传真）　批发：范先生

北京天安游戏王国

专业（批发、零售、邮购、维修）

郑重承诺：以下商品备有现货款到即发货，均有售后服务，各地玩友在本店维修主机，确保质量。

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件，门市有多种 SS、PS 攻略及金手指密码，供免费参阅！

次世代周边								
	原装土星机（全配置）	980 元	SS/PS 遥控手柄	160/160 元	PS 原装记忆卡	110 元	PS 组装振动手柄	128 元
	SS 光线枪（专用）	55 元	SS/PS 多功能连发可调手柄	55/55 元	PS 组装记忆卡	28 元	PS/SS 记忆手柄	120/120 元
	SS 记忆卡（原装 16 倍）	110 元	SS/PS 原装手柄	65/65 元	PS 2M 记忆卡（可存 30 个节目）	95 元	PS/SS 两用电源	20 元
	SS 4M 加速卡（全兼容）	85 元	SS/PS 组装手柄	15/15 元	PS 8 倍记忆卡（可存 120 个节目）	138 元	PS 飞行摇杆	95 元
	SS 金手指（赠密技手册）	95 元	SS 原装 3D 模拟手柄	135 元	PS 98 限定版记忆卡（透明）	68 元	PS/SS 光头	110/130 元
	SS 豪华制转	55 元	SS/PS 格斗摇杆	95/95 元	PS 全中文金手指（赠秘技册）	95 元	PS 制转	55 元
	SS/PS 对战线	35/35 元	SS/PS 金手指全集	48/48 元	PS 原装振动手柄	148 元	主机邮费 60 元/台　配件 10 元/个	
	SS/PS AV、RGB、S 端子线	30/30 元	原装索尼 PS 机（全配置）	1150 元	PS/SS 仿 64 两用振动枪	108 元		
	SS 四分插（同时 4 人玩）	148 元	PS 化解危机枪	260 元	PS/SS 电影卡	538/498 元		

凡在本店购买 GB 卡满 65 元者均送 GB 电源或手柄 1 个任选，另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店换卡，若在本店购买，可免费交换。

GB 主机

GB 套机（普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 4 节电池 + 格斗 21 合 1）= 398 元，单机 288 元，套机邮费 40 元，单机邮费 20 元/台。

GB 超薄套机（原装 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 2 节电池 + 格斗 21 合 1）= 458 元，单机 315 元，配件邮费 10 元/个，15 元/2 个。

GB 超薄荧光套机（送格斗 21 合 1）= 498 元，单机 428 元。

普机配件：皮套 15 元，放大镜 20 元，电源 12 元，手柄 15 元，对打线 18 元，屏幕膜 18 元，充电器（送电源）65 元

薄机配件：皮套 15 元，放大镜 25 元，电源 15 元，手柄 20 元，对打线（薄对薄或对普通机）45 元，充电器（送电源）75 元。

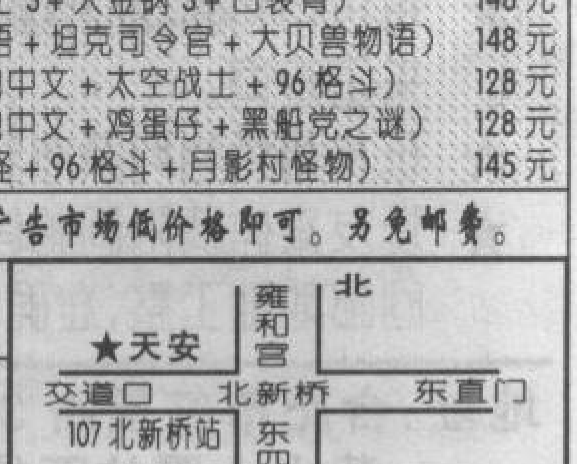
GB 卡价目表　**特别推荐：热卖特价区**

7 合 1 玛莉专辑（坏马里奥 + N64 玛莉）	58 元	12 合 1（斩红狼 + 96 格斗王 + 金钢战士 3）	88 元	12 合 1（陆海空大战 + 口袋妖怪绿 + 坦克司令官）	145 元
8 合 1（96 格斗王 + 热血高校 + 热血硬派）	48 元	12 合 1（饿狼 3 + 恶魔城 3 + 魂斗罗 5）	78 元	11 合 1（恶魔城 + 大金钢 5 + 黑船党之谜）	145 元
8 合 1（饿狼 3 + SD 战国传 2 + 轰炸超人 5）	58 元	21 合 1（96 拳王 + 侍魂 3 + 95 格斗王）	95 元	11 合 1（第三次中文 + 口袋妖怪 + 三国中文）	138 元
8 合 1（96 格斗 + 虎鸽 + 忍者龙剑传）	48 元	**单卡**：吞食天地 3 中文 4 元，第二次中文 48 元，饿狼 3，38 元，牧场物语 38 元，98 法国世界杯 38 元，口袋妖怪 1、2、3 代一律 38 元，金田——少年事件薄 40 元，超音速 6，16 人街霸，斩红狼，96 格斗王，二四驱 1、2 代等一律 29 元。		12 合 1（太空战士 3 + 大金钢 3 + 口袋青）	148 元
5 合 1（快打旋风 2 + 七龙珠 + 恶魔城）	45 元			10 合 1（牧场物语 + 坦克司令官 + 大贝兽物语）	148 元
5 合 1（恶魔城 3 + 黑船党之谜 + 三国中文）	48 元			8 合 1（吞食天地中文 + 太空战士 + 96 格斗）	128 元
5 合 1（98FIFA 足球 + 热血高校 + 热血硬派）	48 元			8 合 1（吞食天地中文 + 鸡蛋仔 + 黑船党之谜）	128 元
7 合 1（吞食天地 + 灌篮高手 + 三国志）	45 元	14 合 1（吞食天地中文 + 第二次中文 + 口袋妖怪）	145 元	10 合 1（口袋妖怪 + 96 格斗 + 月影村怪物）	145 元

FC 卡　**新卡推荐中文游戏：魔法门、三国志雄霸天下、西楚霸王、勇者斗恶龙 7、帝国风暴，一律 98 元/盘。其它卡请参照本期广告市场低价格即可。另免邮费。**

MD 机卡
世嘉 MD 彩色液晶手掌机（玩普通世嘉卡，可接电视、送电池盒及电源另送世嘉卡）590 元，邮费 35 元。
世嘉 MD Ⅱ型机（N－P 两用）送卡　170 元，邮费 30 元，世嘉卡同北京市场极低价格相同，但免邮费。

专业二手货市场：超任套机 550～850 元、超任光碟机 138 元（送盘）、3DO450～650 元，3DO 解码器 780 元，土星机 650～850 元，索尼机 750～950 元。GB 机 130～210 元，薄 GB 机 200～280 元，世嘉机 70～100 元，索尼 14 寸彩监，P 制 460 元，21 寸～29 寸 950～1680 元，VCD 机 488 元，随身听 260 元。
另：大量高价回收各种游戏机，并可交换新旧主机。



以上 GB 卡邮费 10 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录（包括二手货）。超任拷贝，3 元/张，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。（须写清目录种类）

来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮（收）　邮编：100007　咨询服务热线：（010）84012073（010）64338912

北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，红绿灯西 107 北新桥站对面即是。

酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车，413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。

沈阳 小陆游戏专营店（家用游戏机批发中心）

批发零售各种家用游戏机及其周边配件，软件。（机种齐全，外地可参照同期广告低价邮购）
专业维修次世代主机的主板、光驱、电源板、加装直读 IC 等。
本店面向全市开展购卡（GB 卡、世嘉卡）及换卡业务。
动画 VCD 数百款，SS、PS 每天均有新节目到货，欢迎函索（VCD；SS；PS；GB；MD；攻略一族），3 元/份

名　　称	价格	名　　称	价格	名　　称	价格	名　　称	价格
SS 液晶记忆手柄	180	SS 三洋光头	140	PS 专用制转/豪华	50/70	SS、PS 无线遥控大摇杆	180
SS 组装手柄	20	SS 专用制转/豪华	50/65	PS 飞行摇杆(带吸盘)	90	SS、PS 两用有线大/小摇杆	160/90
SS 原装手柄	70	SS 金手指节卡(套)	100	PS 光线枪(仿真)	40	SS、PS 街机双人大摇杆	245
SS 连发手柄	45	SS 原装六分插	180	PS 短线光头/短改长	80/100	SS、PS 原装枪(枪卡全部对应)	260
SS 原装 3D 手柄	180	SS 原装枪/摇杆	200/150	PS 原长线光头	160	SS、PS S 端子线/RGB 线	30/20
SS 三合一金手指 2M	110	PS 光线枪(左轮形)	40	PS 金手指书(套)	100	SS、PS、N64 三用方向盘	320
SS 三合一金手指 4M	140	PS 原装手柄(同机内)	70	PS、SS AV 三分插器	40	SS、PS 两用振动冲锋枪	160
SS 普通电池记忆卡	65	PS 连发手柄	45	PS VCD 卡(不改机不引导)	500	SS、PS 通用电源/GB 充电器	25/80
SS8M 仿真记忆卡	80	PS 无线遥控手柄(对)	180	PS 原装四分插	330	N64 振动卡	90
SS 原装记忆卡(8M)	130	PS 仿真手柄	20	PS 记忆卡普通/透明	40/60	N64 原装手柄	220
SS2M 加速卡	45	PS 格斗手柄(五色)	45	PS 120B 记忆卡	100	N64 记忆卡	80
SS4M 加速卡(全对应)	75	PS 原装 HORI 手柄	80	PS 15B 限定版记忆卡	70	N64 金碟 4 张/套	150
SSVCD 卡(原装)2.0 版	550	PS 原装振动手柄	140	PS 联机对战线	25	98 次世代年鉴(本)	115
SSVCD 卡(组装)2.0 版	510	PS 组装振动手柄	95	MD 彩色掌机专用电源	30	GB 普通/超薄/荧光	300/350/450
SS 全新 JVC 光头	130	PS 原装透明手柄	70	GB、MD 周边配件/件	15		

以上物品邮费：主机 50 元/台；配件基价费（100 元以内）15 元/件，每增加 100 元请加 1 元保价费，如欲邮购邮局汇款，附言栏注明名称价格及邮费

特别推荐 ①超任三合一光碟游戏机 1380 元 邮费 50 元；②世嘉彩色十六位掌机（赠专用电源）540 元 邮费 30 元；③SS 原装碟 30 种节目，30/张 邮费 10 元；④日本原装万用 AV 输出彩色打印机（全套赠彩纸 色带）450 元 邮费 40 元；暂停器 80 元 邮费 20 元；⑤二手 PS 机：日本原装索尼 1001 型机，九成新（电源 + 手柄 + 直读 + AV 线）850 元 邮费 50 元；5501 型 PS（电源 + 手柄 + 直读 + AV 线）980 元 邮费 50 元；⑥98 年鉴全球限量发售 100000 册，是商家、玩家知心的游戏指南。115 元/本 邮费 20 元；⑦N64（全套）880 元 N64 光碟机（VCD）1960 元 邮费各 50 元。⑧日本原装二手彩电，九成新。29 吋/25 吋/19 吋/14 吋分别为 1280/850/550/400

地址（汇款）沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人（联络人）：陆红疆 邮政编码：110023 邮购联络人：张小姐 陆先生
电话（传真）：024－25850632（8:00～20:00）　024－25846204（21:00～22:00）
乘车路线：南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是：北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是；207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街；15 路无轨，204 路汽车在"八马路"站下车路东即是。

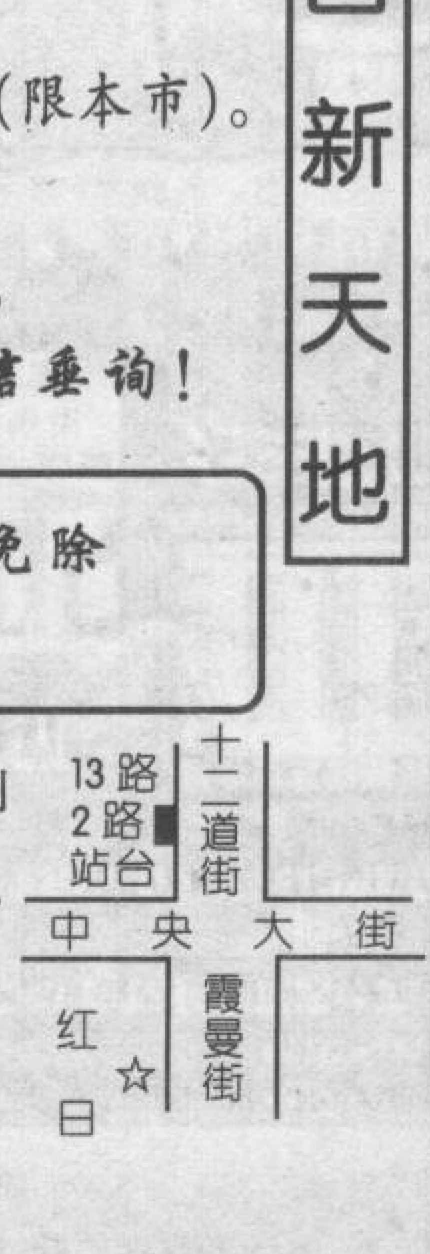
哈尔滨 红日 游戏专卖店

红日新感觉　　红日新天地

☆批发零售：PS、SS、N64、GG、MD、GB、16 位彩色手掌机。
☆本店备有数百种，PS、SS 软件及其周边设备。
☆二手货市场，兑换 GB 卡（限本市）。专业维修各种游戏机。
☆长期办理外地邮购业务。
欢迎外地顾客来电、来信垂询！

完善的售后服务免除您后顾之忧！

外地顾客在火车站乘 13、2 路、汽车到西十二道街下车，前行 300 米即到。
地址：哈尔滨道里区霞曼街 69 号。
电话：0451－4678874　邮编：150010
联系人：张琦　江飞



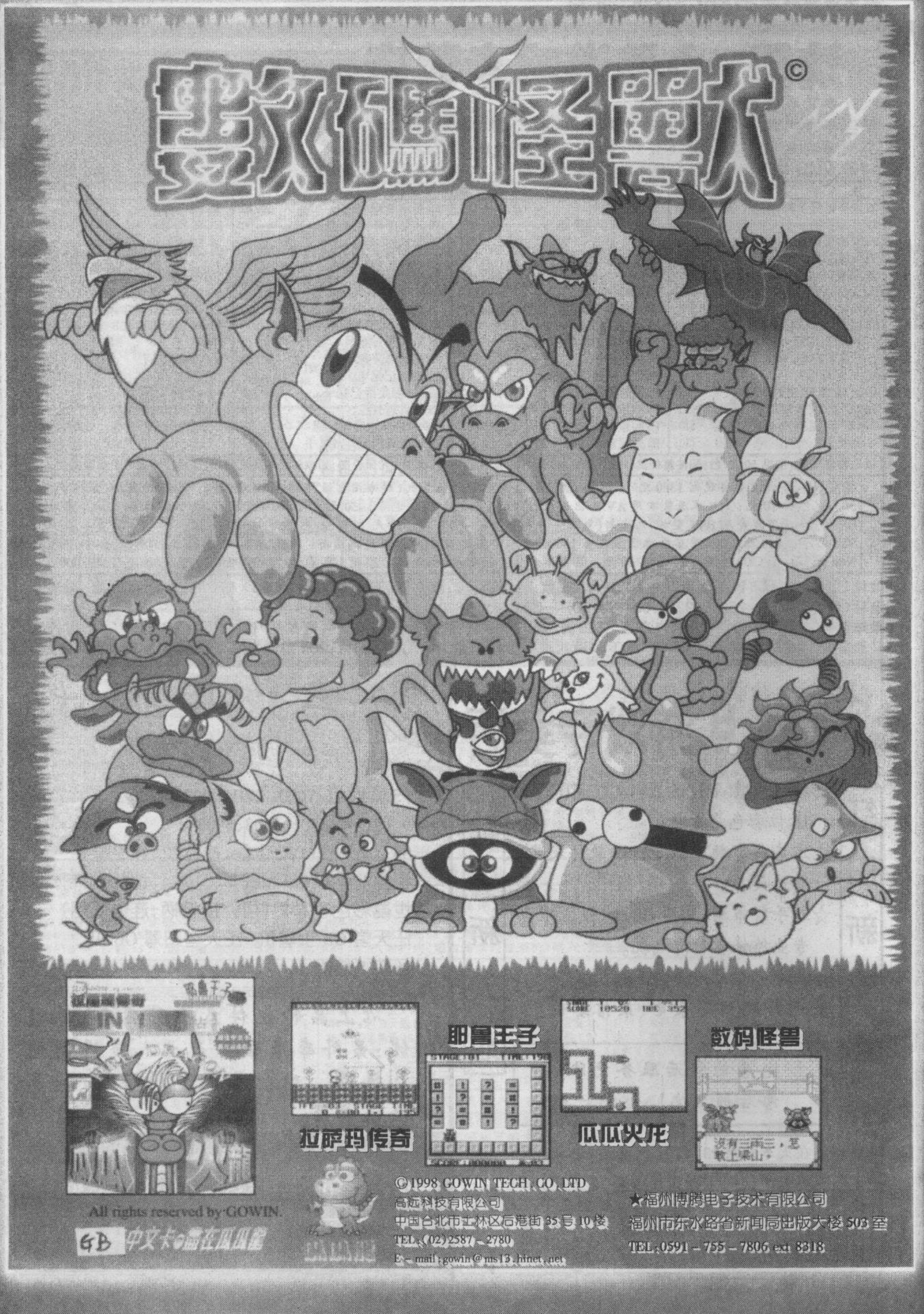
浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003
5501、5503、5903
SS 土星机：（JVC 土星、白土星、黑土星）
世嘉Ⅱ型机（双制式）、世嘉Ⅰ型机（双制式）
世嘉彩色手掌机（可外接手柄，连电视用）
任天堂 GB 手掌机　任天堂超薄 GB 机
各种 8 位机

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修。欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
电话传真：0579—5535396、0579—5539523
手机：0579—9009835
广州电话：020－81857059



數碼怪獸©
耶鲁王子
拉萨玛传奇
瓜瓜火龙
数码怪兽
没有三两三，怎敢上梁山。
©1998 GOWIN TECH. CO. LTD
高远科技有限公司
中国台北市士林区后港街 35 号 10 楼
TEL:(02)2587 - 2780
E - mail:gowin@ms13.hinet.net
★福州博腾电子技术有限公司
福州市东水路省新闻局出版大楼 503 室
TEL:0591 - 755 - 7806 ext 8318
All rights reserved by GOWIN.
GB

广告

北京华冕游戏机专营店

(世嘉卡以旧换新,只限北京地区)

邮购价目表(有效期:98年10月1日~11月1日)

世嘉卡邮购价目表

RPG类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
悟空外传(中文)	70	光之继承者	60	梦幻模拟战Ⅱ	45	新乞丐王子(中文)	130
亚瑟传说(中文)	75	英雄传说	50	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	70	火车头幻想曲	50
封神榜(中文)	80	光明十字军	60	众神的遗产(中文)	85	主题公园	40
魔法师传奇	50	新光明与黑暗(中文)	75	梦幻之星Ⅱ	50	光明与黑暗Ⅱ	50
古代封印	40	皇帝财宝	65	光明与黑暗(中文)	75	众神遗产	65
新创世纪	60	皇帝财宝(中文)	80	梦幻之星Ⅲ	60		

SLG类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
武将风云录(中文)	95	信长野望(中文)	70	大航海Ⅱ(中文)	70	皇室血裔	75
吞食天地Ⅲ(中文)	70	三国Ⅲ+信长(中文)	95	斩-夜叉圆舞曲(中文)	55	织田信长(中文)	50
太阁立志传(中文)	70	三国Ⅳ(中文 霸王三国志)	95	忍者武雷传	65	A列车	40
三国Ⅰ(乱世群英 中文)	50	大航海Ⅱ	50	欧陆	50	潜艇688	35
新超级大战	70	沙丘魔堡Ⅱ	15	拿破仑	90	信长野望(日文)	50
圣战风云	80	太空战士(中文)	85	恐龙兄弟Ⅱ	35	太平记(中文)	80
特殊部队357	55	三国Ⅴ(中文)	70	大航海Ⅰ(中文)	70	二次大战(中文)	70
三国Ⅲ(中文)	52	水浒传(中文)	70	三国Ⅱ(中文)	70		

动作类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
狮子王	38	侏罗纪公园Ⅲ	48	异形	20	战蛙	20
风中奇缘	48	阿拉丁	28	绿狗	30	兔宝宝Ⅱ	30
玩具总动员	40	漫画地带	28	环球战士	40	摩登原始人	20
格斗四人组Ⅲ	35	法官	40	西部双枪	34	神奇小子Ⅲ	20
丛林冒险Ⅱ	28	变形侠医(绿巨人)	40	鸟人战队	30	007	20
索尼克Ⅲ	28	书页冒险	40	小鬼当家	30	送报童	20
索尼克Ⅳ	28	三个维京人	40	超人Ⅱ	30	小飞象	20
索尼克Ⅴ	40	永远的蝙蝠侠	50	超级忍	20	特警判官	30
X-MAN超人Ⅱ	28	蜘蛛人	50	米老鼠	20	小飞狐	20
蝙蝠侠Ⅴ	40	X-MANⅠ	34	武士魂Ⅱ	27	真实的谎言	25
蚯蚓战士Ⅱ	40	蚯蚓战士Ⅰ	30	越空狂龙	30	索尼克Ⅰ	20
超级玛莉兄弟	40	双截龙Ⅰ、Ⅱ	20	火枪英雄	25	复仇者	25
忍无可忍	30	机械战警Ⅲ	30	DOOM	34	狮子王2	35
战斧Ⅴ	28	海军陆战队	30	异形战士	34	鸟人战队	25
侏罗纪公园Ⅱ	30	魔界大法师	30	黑水	34	小叮当	50

格斗类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
12人街霸	30	美少女战士	28	时间杀手	50	VR战士对铁拳	30
16人街霸	95	饿狼传说Ⅱ	65	魂之利刃	58	铁拳Ⅲ	80
VR战士Ⅱ	35	豪血寺一族	40	VR战士Ⅱ	40	动物格斗	40
龙虎拳	25	侍魂	38	七龙珠	25	血腥格斗	30
幽游白书	35	真侍魂	40	WWF摔角	50	激龟快打	35
真人快打Ⅳ	30	武士道	30	饿狼传说Ⅰ	45	98格斗王	80

射击空战类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
F22	30	空牙	22	特警判官	50	F117	30
G-LOG	25	雷电	22	夜袭	50	沙漠风暴Ⅰ	20
战场之狼Ⅱ	25	双枪战警Ⅱ	28	环球战士	40	太空战斗机Ⅱ	20
米格29	23	沙漠风暴Ⅱ	30	X档案	50	雷霆战机Ⅲ	20
影子战机	28	沙漠风暴Ⅲ	30	铁血杀手	40	超级直升机	20
越空狂龙	30	真实的谎言	28	EX-战机	25	LHX战机	40

体育智力类

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
实况足球	28	97实况篮球	30	锄大D黑桃Ⅱ	60	疯狂赛车	30
98足球	48	赌城	15	麻雀恶魔塔	100	暴力篮球	34
大富翁(中文)	55	顶级赛车	22	实况足球Ⅱ	33	莲花赛车Ⅱ	30
天使之翼	15	F1赛车	28	96FIFA	50	街头运动	20
台球Ⅱ	22	阿Q连环炮(中文)	110	奥运金牌	30	92网球	20
中国象棋(中文)	40	夏季奥运	30	95NBA	30	篮球飞人	25
98篮球	48	摩纳哥赛车	20	台球	27		

世嘉卡邮费　一盘/5元　二盘/7元　三盘/10元　世嘉卡和机器同时购买免邮费(机器邮费照付)

类别	产品	单价	邮费
世嘉16位机	特别推荐:世嘉机制式转换卡 40元(邮费免收)		
	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	150	40
	世嘉2型机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)(送卡一盘)	170	40
	小神通高级世嘉16位机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	220	40
	UFO高级世嘉16位机(兼容性强,质量稳定,图像清晰,双手柄,射频盒)	180	40
次世代32位机	新型SONY游戏站5503型,香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源	1180	50
	特新型SONY游戏站5903型(内置VCD2.0功能)香港正式代理产品,附中文说明书,220V电源)	**1450**	**50**
	新型SONY游戏站7003型(香港正式代理产品、附中文说明书、220V电源、配原装振动手柄)	1280	50
手掌机	原装世嘉液晶手掌机(使用标准世嘉卡,也可接电视机)	550	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机(夜光、可在无灯光条件下使用)	450	20
	原装GAME BOY超薄袖珍手掌机	320	20
	原装GAME BOY袖珍手掌机	290	20

次世代配件

配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格	配件	价格
土星记忆卡	60	SONY手柄	15	SONY电影卡	530	SONY专用制式转换器	50	土星连发手柄	25
土星手柄	15	土星电影卡	520	土星光电枪	28	土星专用制式转换器	50	土星金手指卡	60
SONY记忆卡(1M)	30	土星4M加速卡	70	SONY格斗手柄	25	索尼高级透明记忆卡	50	索尼金手指卡	60

以上配件邮费　一件/15元　配件和机器同时购买邮费免收(机器邮费照付)。

游戏机维修部

项目	价格
更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换SONY激光头	80
更换土星直读IC	80
更换SONY直读IC	40
土星电源修理	30
SONY电源修理	40

大部分机器立等可取,由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘107路电车宝钞胡同站下车,华冕在隆福宾馆隔壁,五中西校对面。

汇款地址:北京市东城区鼓楼东大街177号　收款人:李欣

邮政编码:100009　电话:010-64077134

勇者斗恶龙
～怪兽篇～

怪兽伙伴 协力冒险

为了寻找失踪的米莱奥，主人公不慎在戴乔王国迷失了方向。于是便要依靠这里的“星降之夜怪兽大会”，如果主人公能在大会的比赛中获胜，那么不仅可以得到回家的方法，还能够与各种怪兽成为伙伴，锻炼它们成长为超强的怪兽部队。

GB	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:98.9.25	容量:16M



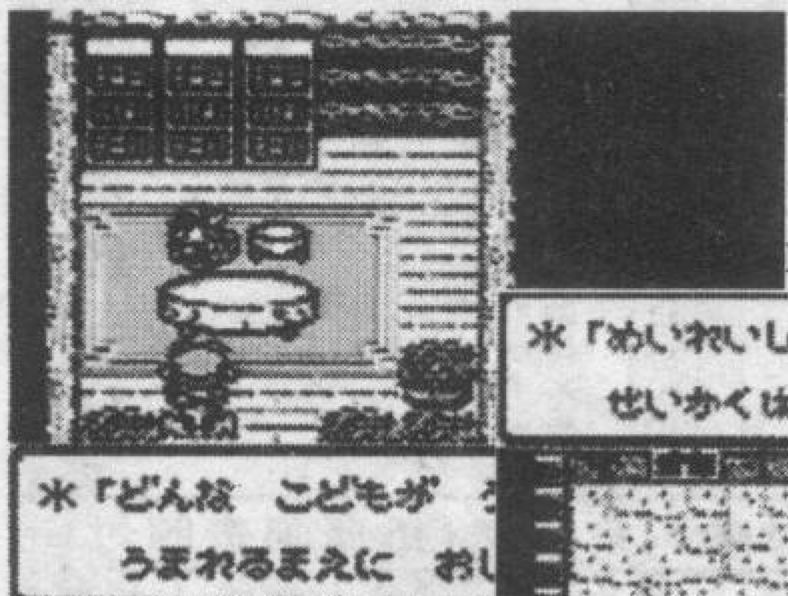
16M 的超大容量，DQ 系列在 GB 上崭露头角

将怪兽统统收为伙伴吧！

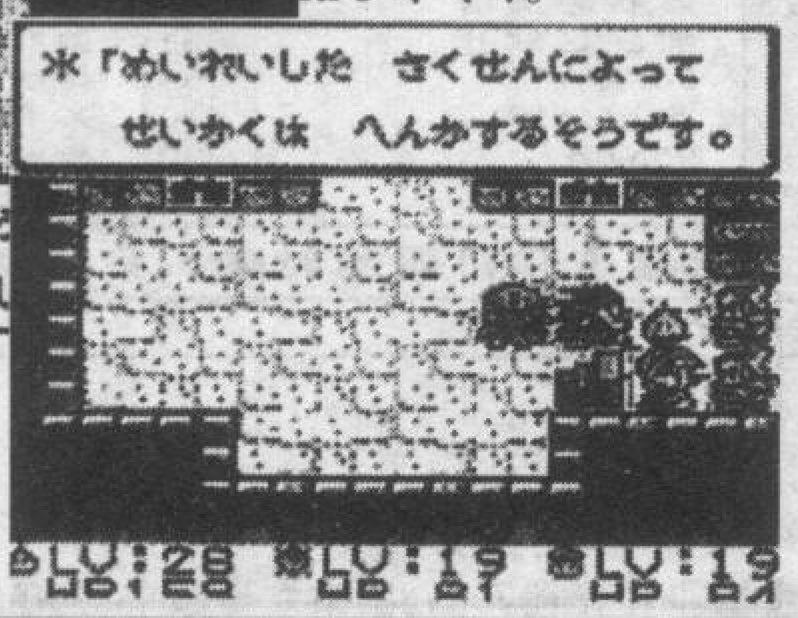
主人公在移动中会经常与怪兽遭遇，此时如果能把怪兽打倒就能将它据为己有。当然也有无法成为伙伴的倔强家伙。不过，一旦使用“魔神之饵”就会令怪兽成为伙伴的成功率大幅提升。

怪兽同样有着多种数值

变为伙伴后的怪兽对主角的冒险起着很强的帮助作用。玩家要随着战斗的不断推进获取经验值，使己方的怪兽伙伴慢慢成长起来。而且有趣的是，怪兽同样也有系统、种族和性别等不同的特征。另外“野性值”与“性格”同样是要关注的要点之一。



▼冒险中情报的搜集工作同样是至关重要的，毕竟“DQ·怪兽篇”是一款RPG游戏吗。



▲游戏中会出现专门鉴定怪兽卵的人，不过要有足够的金钱才能让他为你工作。

系统与种族：会有“史莱姆”、“龙”等9大种族，总计200多种怪兽出现。此外，不同种族之间的怪兽也存在着各种微妙的关系。另外，不知道会不会出现势不两立的种族？如果真有的话，玩家是不是就不可能把它们全部收集呢？

野性：怪兽基本参数之一，野性值越高的怪兽就越不听指挥。

等级：同 RPG 中的角色一样，当怪兽的等级提升至一定程度后便会悟到一些咒文或特技。而且由于种族和其它因素的差异，怪兽们均有着各自不同的成长极限。

将怪兽“配合”

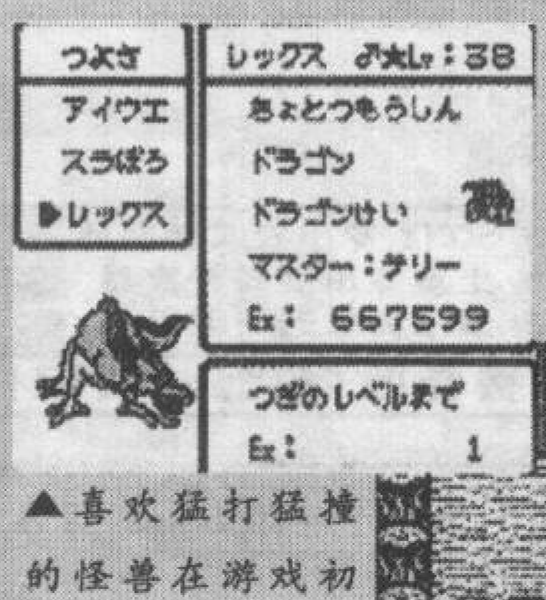
游戏中的怪兽存在着男女之分。能够令它们“结婚”并进而传宗接代的这一系统被称之为“配合”。

“配合”后所得卵化出的小怪兽将继承父母双亲的能力，其中包括咒文、特技。除此以外，据说新生儿还可以继承双亲的性格，并且怪兽的成长极限也会在下一代中得到不同程度的提高！因此玩家一定要注意选定“配合”的对象，令自己的怪兽军团不断壮大。

怪兽的性格

好象人类角色一样，怪兽同样有着各自的性格。游戏中会出现“愣头愣脑”、“喜怒无常”和“忧郁”等不同个性的怪兽。而且怪兽的性格将直接影响到战斗的质量。所以玩家必须透彻地了解自己的怪兽，只有这样才能把握战斗的主动权。

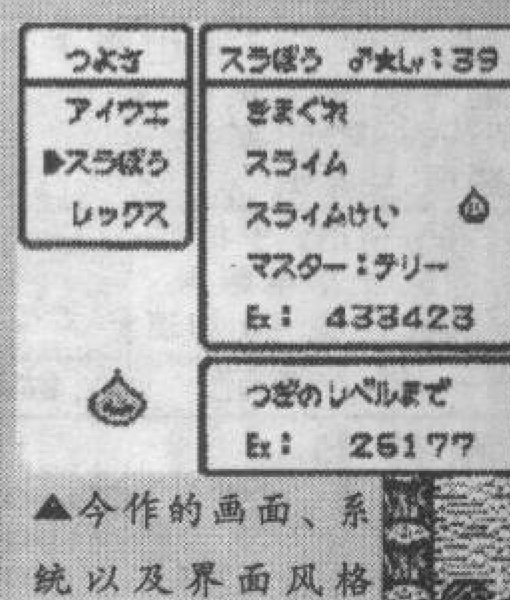
愣头愣脑 猛打猛撞

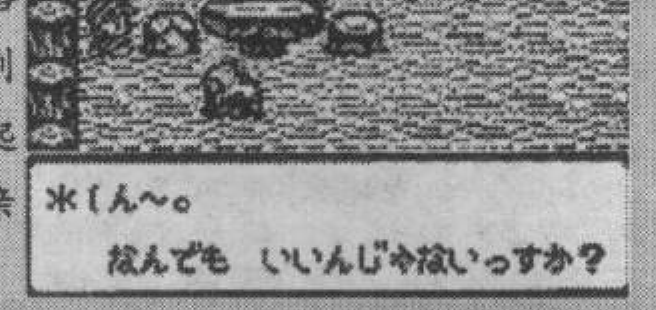




▲喜欢猛打猛撞的怪兽在游戏初期是十分有用的，但是等级提升后往往不会觉悟出咒文。

小心谨慎的家伙





▲今作的画面、系统以及界面风格都将沿用DQ系列的一贯作风，看起来一定会倍感亲切的。

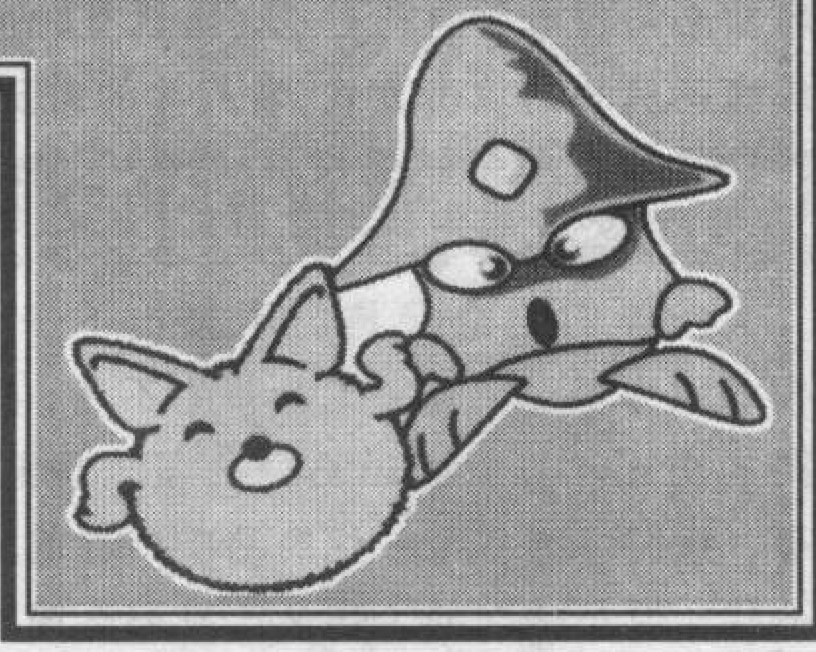
责编/PERFECT

天堂任鸟飞

数码怪兽

模拟培育 数码妖怪

本游戏是由电子宠物更加一步所进化而成的，但又因结合了文字游戏的精华，所以本游戏更是令所有的玩家爱不释手，游戏中是由中文字幕显示，一般文字游戏所必须面临的问题在此都可以一一获得解决。



GB 厂商:高远科技 | 类型:育成 SLG | 容量:不明

纯中文的新游戏，融入培育模拟的 RPG

掌机游戏在日本以外的国家之所以会较难盛行，其理由无非是因太多的日文看不懂，画面又太小，比较起来，当然是大型电视游戏机会较吃香。话虽如此，但却无法抹煞掌上型游戏的方便，如果文字障碍这一个问题一解决的话，掌上型游戏是否又更添加它完美的成份，数码怪兽是由百分之百纯中文字幕来表现它游戏的内容，相信一定可以迎合所有玩家的对电玩的奢望。

数码怪兽的诞生

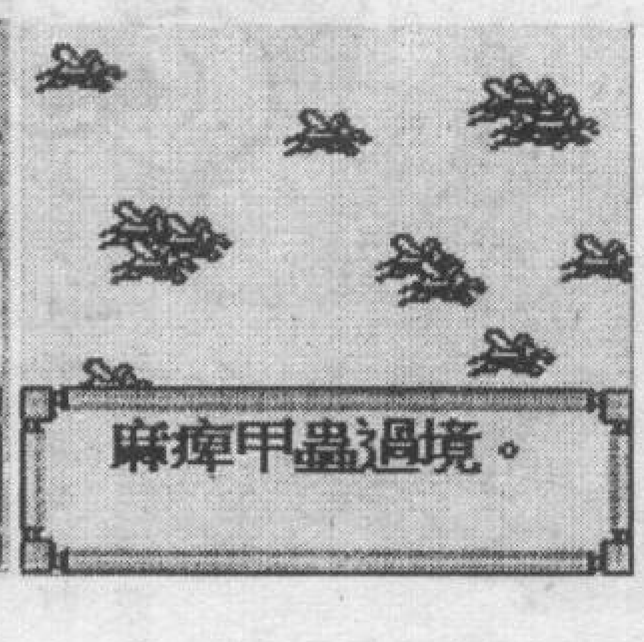
一开始一共有七颗怪兽蛋可以令玩家自行挑选，而每一颗蛋所造成怪兽的种族都有差别。虽然日后的养育工作是相当的重要，但依优生学来看，其实每一颗蛋的种类对日后的影响还是存在的，各位玩家可以慢慢的去尝试每一颗蛋。

一颗蛋由出生到破蛋大约要一个小时，听到这里，各位可能会有一点紧张了，一个小时，这也太久了吧！但各位玩家可不用紧张，因为这一个小时所代表是游戏机内的时间，所以大约只要几秒钟的时间就可以开始游戏，也因此各位玩家一定要把握住每一秒钟。

事件的发生

事件，是由天灾人祸所造成的损伤。一方面是人为的，另一方面又是随机事件，有时会造成怪物的损失，但又有时会造成怪物等级的提升。话虽如此，只要经过一番好的训练，相信人定胜天，即使天塌下来，你所养的怪兽都会帮你顶住。





所谓天有不测风云，人有旦夕祸福，毕竟如果有天灾来了，一般来说，躲也躲不掉。但如果经过一番特训，即使龙卷风或下冰雹，都能安然度过！特别附注的便是，如果你的怪兽某些数值达到了一定水准，便会出现有利于你的好事……

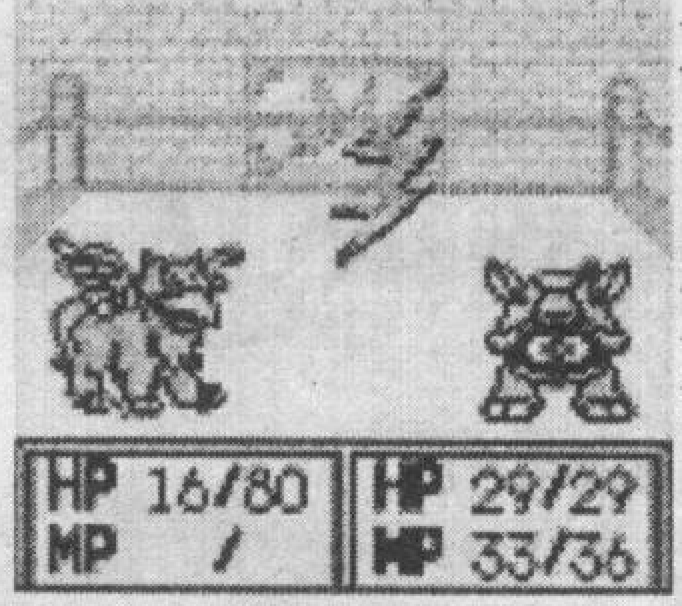
复杂的训练课程

将来怪兽将会和魔王对决，但一开始所有的指数都相当的低，为了不要日后输的一败涂地，现在的训练必然是不可少。

训练课程一共有六种，包括体能训练、魔法训练、自然科学、格斗训练、跑步训练和训话，除了训话之外，其他训练虽然会增加数值，但也同时会减少某部份的数值，所以要看你如何利用有限的时间，去化作无限的战力。

与魔王的对决

游戏的重点便是与魔王们的对决，每次与魔王对决必须派出两位怪兽，而这两只怪兽必须确认的便是他们都是一只成年兽。因为只有成年兽才有资格与魔王对决，如果成年的怪兽没有两位，那这一次与魔王的对决就将会被取消。



◀使用闪电的怪兽对决一

每一次的战斗都可以派出两位怪兽去围殴魔王，可以经由我们自行挑选。然而怪兽的战力就全靠平时的训练，所谓养兵千日，用在一时，所以平时的训练一定要做好，否则所有的战斗指令一共有攻击、魔法、防御、双人技与交换伙伴，攻击招式不会浪费 MP 值。虽然攻击招式看起来似乎像是魔法攻击，但却不会有所损耗，使用魔法会造成个人 MP 值的损耗，所以各位玩家一定要好好的去搭配使用。

在第四个选项中有双人技的攻击方式，当两位伙伴能力值越高，当然使用的双人技威力便越大，但双人技的内容却必须由电脑自行挑选，当然有时也会使用一些不会造成魔王威胁的攻击方式，看战斗的需要而自行使用。

怪兽们的交配

怪兽们的交配是为了繁衍下一代所必须要做的工作。因为每一只怪兽无法长生不老，必须靠怪兽与怪兽之间的交配才可以生出更好的蛋，按照优生学来看这一件事，我们必须将上一代的品质培养的相当，才有良好的下一代，但是交配的工作又没有那么简单，怪兽与怪兽之间的感情又占了交配成功率相当大的一部分，所以交际这一个功夫就必须常常去实行。

其它重要指令

所有的指令中，最重要的指令应该属于“其它”这一部分，所以在此也作一简短的基本介绍。

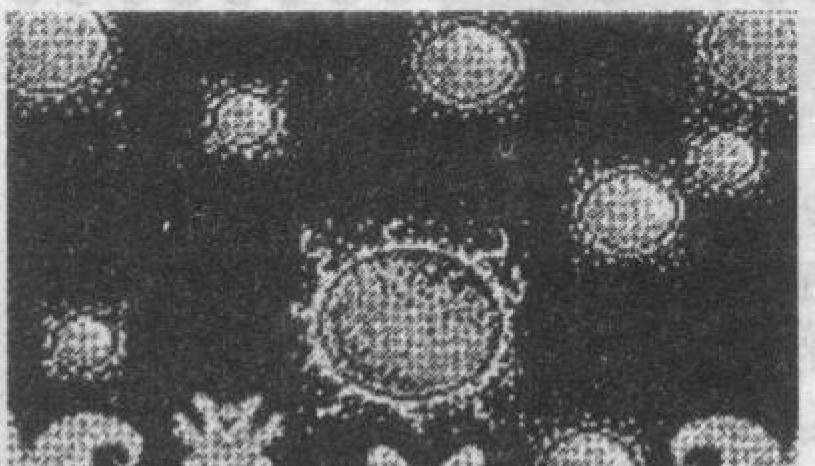
“其它”指令下一共具有五种指令，文字游戏中的载入与储存指令，都可以在此发现；还有伙伴交换操作，孵蛋也在此指令之下，此外在介绍放逐这一个指令，当诸位玩家发现你所养的怪兽并无法符合你标准的话，大家便可尝试着使用这一道指令，你的怪兽等于可以立即宣告死亡，如此一来便可在游戏中稍作一部分的挽救。

注意事项：如果你在同一时间你没有养怪兽的话，这一个游戏将会宣布 GAME OVER，不管蛋库中是否有蛋，也就是说如果您不断的丢弃你的怪兽的话，也有可能造成游戏提前结束。

临时事件的分析

除与魔王对决外，还有相当多的隐藏事件，来增加游戏的趣味。像有时候仙女会带着他的宠物来交配，当然的，蛋会留给我们，这也是制造交配捷径的一条道路，不用辛辛苦苦的交际、约会，就一定可以交配成功，但是各位玩家不要想的太美，因为这一种情况不是常有。

▶求人不如求己，小心躲避吧！



与魔物的对决

除了与魔王对决之外，还有一些怪兽会直接找你单挑，不用定期的与魔王对决一样可以享受到战斗的乐趣，这样也不错，趁这一个机会打倒魔物，以增加能力值。

卡卡星人的到访

医术高明的外星人的造访，他们可以帮且怪兽将病医好，不管生多严重的病，外星人都可以将你的病一一医好，但毕竟也不是随时都有的，但各位玩家都可以期待。

邱比特来传道

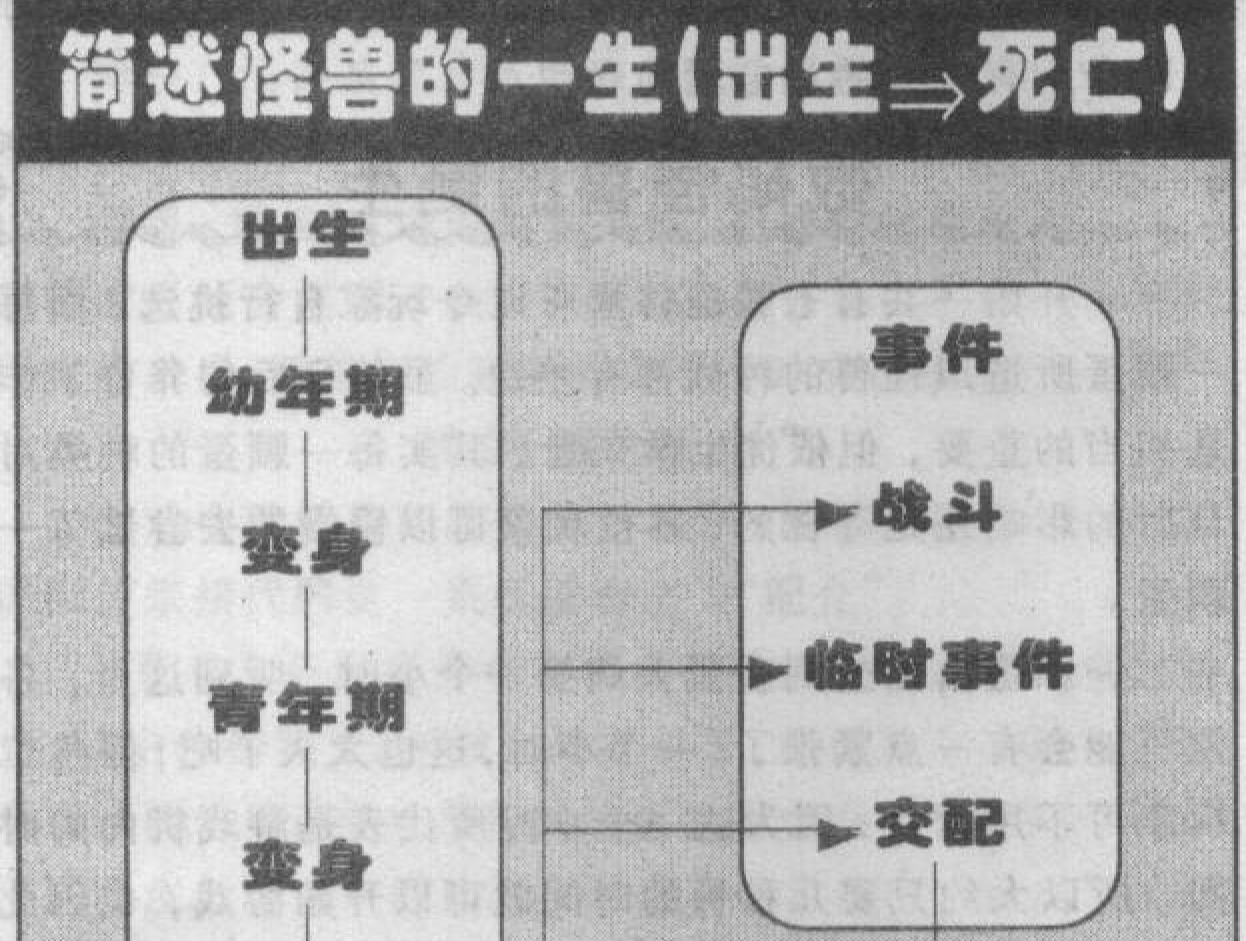
邱比特亲自前来传道，让人感到慎重庄严。

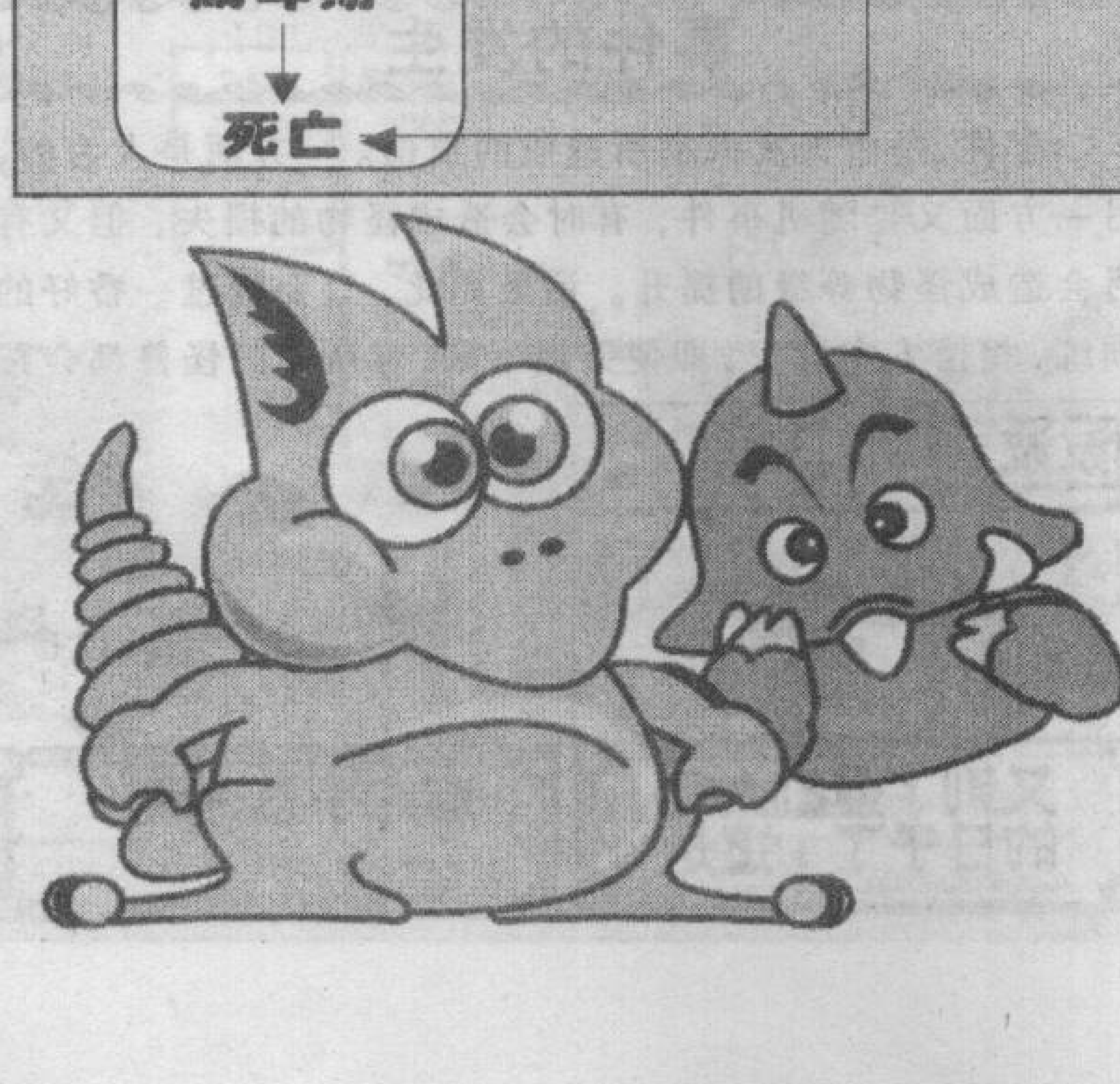
天然带来的灾害

天有不测风云，人有旦夕祸福。若天灾来了，当然只有随人顾性命，在这一款游戏中，天灾人祸还不算少，流星雨、麻痹甲虫，电磁风暴的袭击。如果当时怪兽某些指数过低的话，就会被击中，所以平时的训练一定不可缺，平时的功课一定不可以荒废。

大型比赛

每一个月基本上都会有一个比赛，各位玩家可以好好利用这一次的机会来增加能力值，但要如何把握呢？还是一句老话，不断的修炼，毕竟养兵千日，用在一时，当点值提升到某一种程度的话，将可以轻易在比赛中获得冠军。而比赛大约有三种类型，第一个是运动大会，这是速度的较量，还有魔法与格斗大会，很明显的，这是速度与格斗的较劲，只要在大会中获胜的话，能力值就可以大幅的提升输了的话，能力值也不会下降，必须要好好的把握这一次的机会。







进一步了解 DREAMCAST 的主 CPU HITACHI SH－4 主事者访谈

编者按／关于新主机，虽然连日本方面在宣传上都采用了“128 位元”的称呼，但实际上，DREAMCAST 的 CPU 却是“超正宗”的 32 位元，究竟是怎么回事？这时，就出现了一些关于新主机 CPU 的“澄清”活动。

责任编辑／小天天



微电脑技术部 主任技师 三轮善幸
■日立制作所 半导体事业部

——像 SH－4 这种等级的 CPU，相信它在性能上一定有非常的优秀的表现了。

三轮■SH－4 是在去年 11 月，以具备业界最高性能的姿态登场。虽然足以代表 CPU 性能的数值不少，不过其中最重要的就是可用来代表执行动作速度的“工作频率”，SH－4 的这项数值是 200MHz。除此之外，关于在 1 秒内可实行几个百万指令的数值 MIPS，SH－4 是 360MIPS。而在 1 秒内可实行多少次“浮动小数点计算”的数值 FLOPS，SH－4 则是非常惊人的 1.4GFLOPS。和 SATURN 的 SH－2 比较起来，SH－4 的性能显然要高出许多（达 15 倍以上），这也是运算速度提升的主因之一。

不管我们如何在 DREAMCAST 前加头衔，SH－4 的暂存器是仍 32 位元。家用机很少用到 64 位元以上的高精度资料，因此如果能够频繁地去进行 32 位元的资料处理，整体的表现性能反而可以因此而获得提升。这一点，是要结合 DC 的画面加以特别注意的。300 万 POLYGON/秒的画面表现要靠硬功夫，既然 64 位元的 CPU 也未必能达成，这就说明 CPU 以及图形处理器的综合实力才是问题关键。

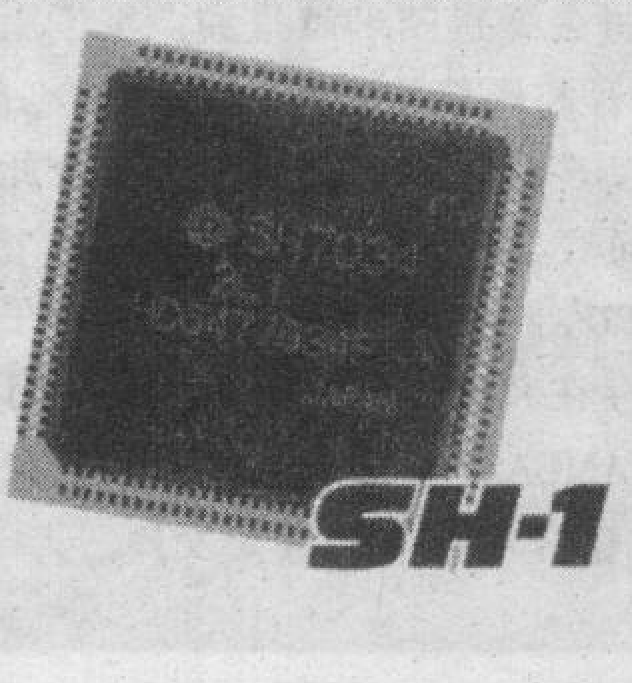
——SH 系列芯片是在什么样的理念下被开发出来的呢？

三轮■SH－1 是在 92 年末的时候发表的。在此之前，虽然世界上已经出现一种称之为“RISC 型微处理器”的技术，不过这种技术只被用在像是工作站等这类比较高价的商品上。在当时，此种技术等于是另一个世界才有的专有产物。为了让此种技术能够应用在其他各种不同的商品上，于是我们决定展开 SH 系列芯片的开发。不过，上述技术使用在 PC 和工作站时，所须注意的只是处理速度的问题，而一旦用在像是家用游戏机这类的家电制品，就必须考虑到电力消费以及制作成本降低等问题。在这么多条件的限制下，要如何去提升处理速度，则是制造过程中的一个重点。当 SH－1 制造出来的时候，被称之为 CPU 核心的部分，我们特别将它做得非常小。如此一来，就可以在一片芯片中，另外加入记忆器和用来计算和积演算的 DSP 等东西。结果，SH－1 成了世界上第一个单芯片 RISC 微处理器。在这之后，于各世代推出的 SH 系列芯片，也都继承了将 CPU 核心部分做得非常小，然后再于周边加上如图像引擎、快取记忆体等能提升整体性能的设计理念。换句话说，SH 系列芯片就是在这样的理念下被开发出来的。然而，随着新事物的不断增加，各种商品对于上述芯片的要求也越来越严苛。于是，为了配合时代需求，SH 系列芯片也逐一地被

SuperH RISC engine

SH 系列芯片

SH 系列芯片的全称是“SUPER H RISC ENGINE FAMILY”。从 93 年的 SH－1 开始登场至去年 10 月为止，搭载了本系列芯片的商品种类共有 2000 多种。至于应用的领域，则从类似马达控制的 FA(工场自动化)，到一般的家电制品都有。尤其，在携带型终端机和数码相机上，本系列芯片有很不错的实绩。另外，最近才兴起的网路电视，里面也采用有这一系列的芯片。其他像是交通讯号的管制等不起眼的地方，采用的也是这系列的芯片。



SH-1

●业界最初的单晶片处理器。还曾用于土星的音效处理，性能约 20MIPS。



SH-2

●SS 的主 CPU，约 30MIPS，被搭载了两个。可实际效果却不如单 CPU 的 PS。



SH-3

●SH－3(100MIPS)果然最早对应 WINCE。它被应用在笔记本电脑等许多方面。

加以进化和改良。此次所推出的 SH－4，也是基于这样的理念才能拥有如此高的基本性能。当然，在这之后仍然会有更高性能的 SH 系列芯片推出。

——SH－4 的高性能，是在累积以往所保留下来的最先端制作经验的情形下，被制造出来的吧？

三轮■是的。不过，最后的关键点还是在于所谓的“微制程技术”，也就是细微的加工处理上。由于半导体业的竞争非常地激烈，因此想要在这个业界立足，就必须要时常在技术上保持领先的地位才行。因为 SH－4 使用的是 0.25 微米的制程技术，所以在电力的消耗以及生产的成本上都可以获得某种程度的改善（半导体这种东西，因为是在“芯圆”上进行烧制的工作，所以单一芯圆可进行越多的切割，那么单一芯片的价格就会越低，这也是开发新科技的原动力）。

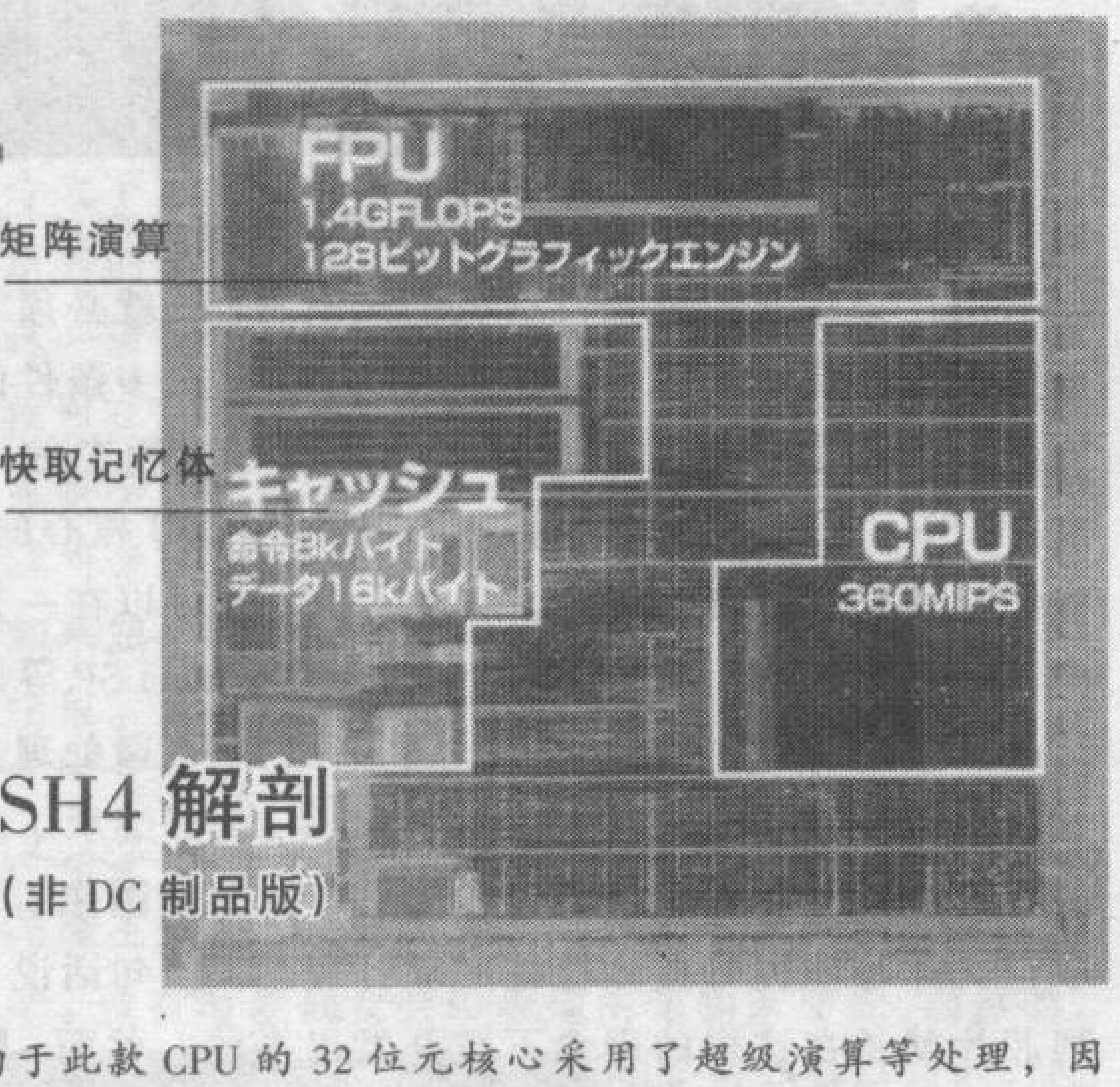
用来表示制造半导体尺度的东西，一般称之为“微制程技术”。单一面积内的聚集密度越高，那么芯片的性能和信号的传送速度（工作频率）就会越高。除此之外，随着芯片面积的缩小，低消费电力的理想终于得以实现。SH－4 所使用的 0.25 微米制程技术，是目前业界的最先进技术，耗电极低。

——有了如此高性能的 CPU，为什么还要在 DREAMCAST 上另外加装“POWER VR2”这种东西，它的作用是什么呢？

三轮■CG 这种东西，是经由某种作业流程来加以处理的。若简单地将它加以区分，那么便可分成“计算的部分”和“描绘的部分”。其中，要在什么地方画些什么东西的座标计算是由 SH－4，而将计算结果在记忆体内展开，然后进行描绘的是由 POWER VR2 负责。不过，为了提升效率，SEGA 公司在某些地方也许会做不同的处理。

SH－4 本身具有一种名为“表里判定”的高速处理能力。所谓的“表里判定”，指的就是“不将隐藏起来的多边形部分表现出来，而只将视点上看得到的多边形部分表现出来”的意思。因此，当 POWER VR2 在处理纹理描绘的图形时，所需承受的负担就可减轻。当然，整体性能也会因此而提高。

128位图像处理功能



由于此款 CPU 的 32 位元核心采用了超级演算等处理，因此才能拥有 360MIPS 这么高的演算性能。在 SH－4 内部，已经设有快取记忆体和高速记忆体界面等装置。除此之外，它还搭载了 4 个可同时进行 32 位元资料处理的图像引擎（编者注/将这个引擎说成“128 位”是不错的，但 SH4 本身是 32 位）。虽然 DREAMCAST 是第一个使用这个芯片的商品，不过未来在笔记本电脑、汽车导航系统、工业用机器人以及数字式电视等方面都可能运用。

——SEGA 公司到最后仍然采用 SH 芯片，好处在哪里？

三轮■SH－4 是 SH－2 的升级版芯片，因此以往的软体资产有可能透过某种新设计出来的系统而被拿来加以活用。如程式开发上的既有知识经验就有可能被继续保留下来，次世代的移转过程也就变得比较容易。不过，毕竟 CPU 这种东西本身具有一定的特性，因此在程式的撰写上多少还是会有些影响。即使如此，能够不让以往所累积的经验全部变成白费，我想这应该可以算是采用此芯片的一个好处吧。软体资产的继承，多少和软体的开发时间有关。

SH4 性能

■超级演算方式：

在 CPU 内同时设置 2 个演算器，然后在 1 个时序的时间内去并列处理 2 个命令的技术。上述技术除了可提升处理的速度之处，对于电力的节省也提供了一个很有效的解决方法。不过，在开发上有待解决的问题仍很多。

■MIPS：

MILLION INSTRUCTIONS PER SECOND 的略称。此术语代表的是电脑在 1 秒内可实行的指令个数，单位是以百万计。以 DREAMCAST 的 360MIPS 来说，它代表的就是电脑每秒可以执行 3 亿 6 千万个指令。由于 RISC 芯片采用的是并行处理，因此这项数值有逐渐变大的倾向。

■FLOPS：

FLOATING POINT INSTRUCTIONS PER SECOND 的略称。此术语代表的是，电脑在 1 秒内可处理的浮动小数点能力。以 DREAMCAST 的 1.4GFLOPS($1G=10^9$)来说，它代表的就是电脑每秒可以进行 14 亿次的浮动小数点运算。浮动小数点在 RISC 芯片推出后，效率上变得提升许多。

——SH－4 被拿到家用游戏机上使用一事，您有何感想？

三轮■为达到普及的目的，一般来说家用游戏机采用的都是通用型的 CPU。不过，在处理的速度、价格的降低和小型化等方面，家用游戏机的要求则较高。除此之外，今后可以预见的是，人机之间的互动将会变得越来越重要。掌握上述互动关系的关键则在于声音和影像的表现。因此，今后使用在家用游戏机上的 CPU，多少也必须要具备有配合此种需求的规格才行。对我们而言，将 SH 系列芯片变成一个可以使用在所有事物上的 CPU，将是最大的目标。而对于撰写程式的人来说，到处都存在和到处都可以前往几乎可以说是相同的语言。祝 DREAMCAST 早日普及的同时，我也希望能看到利用本制品将 CPU 性能做到最大发挥。

嘉神慎之介





飞向黄泉之翼





欺瞞之镜



地狱之劫火



解放魑魅魍魉
欲建理想之乡



负之洗礼

幕末蒼龍伝

6月号中已对这位《月华的剑士》中的最终BOSS－嘉神慎之介进行了简单介绍，得到许多朋友的欢迎，这次再度给大家看看这位活跃在幕末动乱中的「人中苍龙」的情况吧！







DATA

姓名：嘉神慎之介	流派：焦刀・朱雀之炎
性别：男	武器：宝刀“端凤”
生日：天保4年2月22日	家族构成：不明
年龄：30岁	目的：净化世界
身高：6尺（约180cm）	厌恶之物：人类
体重：16贯目（约59kg）	属性：火







绀碧之猛禽

水下1000英尺的死斗！！



DEEP FEAR

深海迷踪

SS

厂商：世嘉　类型：AVG
媒体：CD-ROM(2CD)　发售日：98.7.16

发售后得到大好评的AVG作品《深海迷踪》中的生物角色设定是由著名的韮泽靖先生担当，这位为模型专业杂志专门进行原创设定的“造型家”曾为著名游戏《异灵》及《病毒》等进行过设定，这次所设定的由生物体内的卵所生产出的哺乳类的三个世代，拥有巨大的体型及极高的战斗能力。请你感受一下这外型恐怖，有些《生物危机》中的怪物感觉的畸形生物吧！

无限战栗风光皆在这水下千尺之中

第一世代

由生物体内的卵所生产出的人类及鼠类等哺乳类的总称。从卵中所孵化出的寄生生物在宿主体内移动，从而逐渐寄生至脑部，不久便会完全支配宿主，使之逐渐变成另一种生物的样貌。成长的第一世代因种族保存的本能之不同，从茧状的卵开始生产，于是从这种卵开始，向第二世代的生物进化，直至诞生。



第一种·士兵

寄生在人体中的最终形态。用变化肢体的一部分一寄生触手攻击对手。根据宿主本身的能力而突出，从触手的前端不断向其他的生物体内吸取自己需要的细胞养分。

第二世代

从第一世代进化，从30厘米大的茧状卵中孵化而出的生物的总称。在一定期间变为幼虫，然后随着环境的变换不断成长。从母体为人类的宿主中演化为好战的性格，从母体为牛的宿主中演化为食欲旺盛的性格，从母体为老鼠的宿主中演化为喜潜伏在黑暗中的性格，并可突然变异成另种形态，4种类型就此显现。



第二种·母亲

根据种族保存的本能而突然变异而来的第二世代的生物，变为卵，象是哺乳类的幼体生产出来。用像鞭子一样的触手攻击敌人，守卫外敌侵扰幼体。

第三世代

从第二世代的“母亲”类型中生产出的幼体成长的生物总称。智能及战斗能力都极高，在故事结束时作为最终BOSS角色登场的怪物也是它了。




topview
本公司专业生产：GAME-VCD机(兼容16位世嘉游戏卡)PS电影卡 (具备有金手指功能)技术力量雄厚，欢迎各位友人来电来涵查询，本公司将为你提供优质服务！
宏信宇 GAME—VCD机
PS电影卡
地址：深圳市福田区车公庙泰然工业区213栋5A座
批发热线：(0755)3301494
电话：(0755) 3303494 3303611
传真：(0755) 3303736
邮编：518040 联系人：销售部
深圳宏信宇实业有限公司



神佑擂台
~EHRGEIZ~

梦幻擂台掀千古格斗巨涛
战斗风云夸万代武林海口

PS ARC	厂商：SQUARE　类型：3D-FTG
	媒体：CD-ROM

韩大韩





从他的义肢中发射出的导弹，很夸张吧！



他是名跆拳道高手，足技极为丰富。

猛冲者 猪场





他的必杀技是以迅雷不及掩耳之势向敌人突袭。



将敌人高高投走，自动寻的性能很高（？）。

乔





可变身为狼的德国女孩，普通技对她是无敌的。



她的招式很华丽，据说与被狼抚养有关。

李书文





必杀技“长枪”是种強力无比的招式，很难防的。



他既是李氏八极拳的创始者，又有杀人拳法家的绰号。

佐助





职业是未来忍者的他此式“佐助之剑”令人极难防御。



看地上遍布的手里剑让阳子已寸步难行。

那斯姆





他的“火箭拳”也具有自动寻的性能。



来自英格兰的蹴杀拳击手，拳法很怪异。

悠悠阳子





阳子的悠悠必杀，将远处的对手“抓”住。



虽然只是普通高中生，但流着冒险格斗家的父亲和鬼子母神流柔术的母亲的血脉。

三岛拳





主必杀技之一的“武器炮”拥有很迅速的射杀能力。



地雷，小心！自己也会受伤的。

大墙画廊　彩版　VOL.21

笑傲江湖

终于，在今年的夏天可以放上一星期的假期，慵懒地蜷在家中沙发上拾起很早以前的影片《笑傲江湖》，看罢不觉又一次感叹生命的可贵，推开窗望去，家边的那条河也显宽阔，天上的蔚蓝色更显悦目……

不知不觉又到秋日，尽管这是个收获的季节，但我心中不免有些失落。又快一年，但画廊仍未有所大突破，面对成百上千的画稿真有些惭愧……

是巧合抑或是故意（绝对只是巧合，不是故意的），去年10月对大家说的要毅然抛开思想的束缚、轻轻松松、坦坦荡荡面对人生，而今年10月又是“笑傲江湖”，也许这就是画廊对你们不变的劝导吧！

8月的北京真可谓是卡通漫画的天空，首届国际卡通艺术产品技术博览会与北京第一届漫画大会都相继召开，当然又是人山人海了，与一群漫画界的朋友在一天中奔波于2者之间感觉还行。不知这是否能掀起一场中国漫画卡通风暴的序幕呢？而在漫画界中小有名气的陈熙也独创一路，出版科幻漫画书籍《霹雳再造人》，据说精美程度在国内还前所未有，但愿会是又一个里程碑！

正是：

江山笑　烟雨遥　涛浪淘尽　红尘俗世知多少
苍生笑　不再寂寥　豪情仍在　痴痴笑笑

—廊主SHADOW PHOENIX



《八神庵的背后》　湖北襄樊　王琳琳

充满邪气的八神后面是这样一位恬静的女子，她究竟是谁呢？作画的时期是去年9月20日，事隔一年会有答案吗？

（廊POWER：★★★）

《修罗之道》　广东四会　胡思豪

画上画的是祝自己生日快乐吗？在魔城下的残垣断壁旁豪气冲天的霸王丸又一次踏上了伐魔之路（好俗）！

（廊POWER：★★★★）

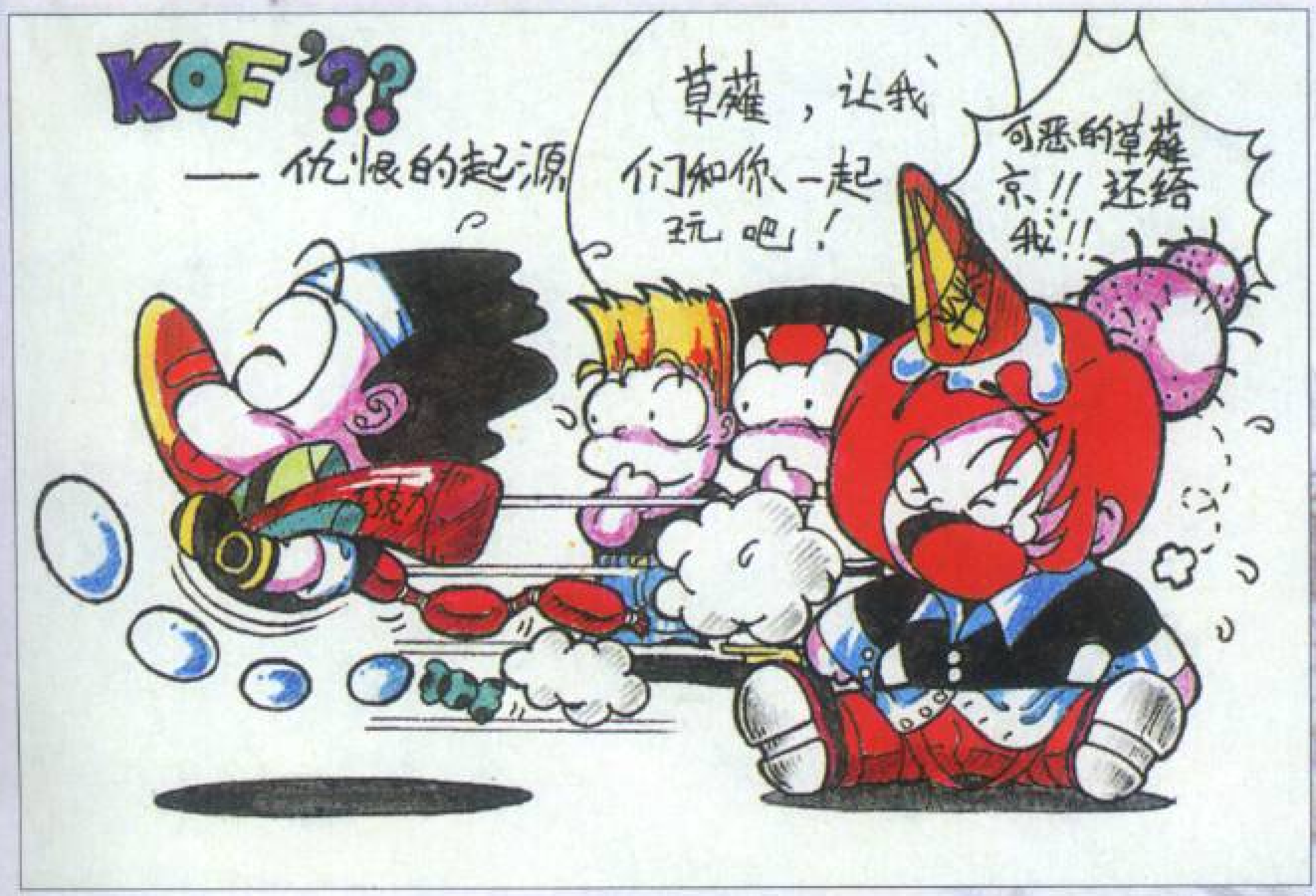




《日本队的新阵容》　广西桂林　黎军

如果日本队真能组成如此夸张的“WINNING ELEVEN”阵容，那么也许世界杯对他们来说真可谓探囊取物般EASY了。

（廊POWER：★★★★）



《KOF '??—仇恨的起源》广西钦州　苏潘会

好像很早以前就有许多朋友探讨过这个问题，直至今天仍悬而未决，这回又是京去抢八神的食物且殴之而造成这对宿敌的产生。

（廊POWER：★★★★）



《SHIYANG · KOF97》　哈尔滨　施阳

你充满杀意的气势也许可以让《KOF '97》中的BOSS胆寒，但何时你能真正进入KOF的世界中恐怕只是海市蜃楼了吧！

（廊POWER：★★★★）



《樱花之舞》　山东济南　赵菁霜

总感觉此舞的容颜颇似某STAR，但死活就是想不起来。虽然「凤凰之舞」已经结束，但舞偶尔露一小脸还是可以不会让大家责怪的吧。

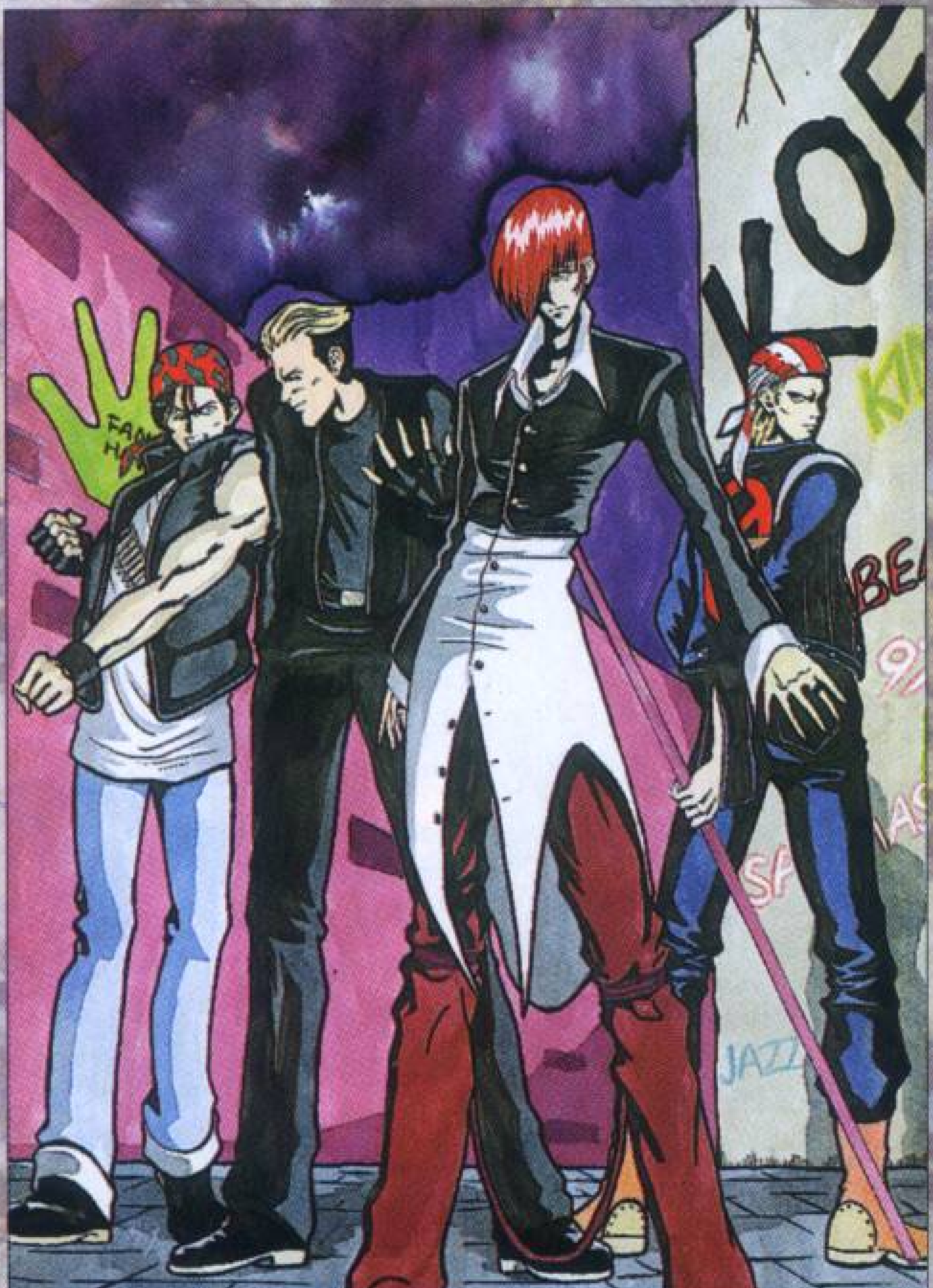
（廊POWER：★★★½）



《霸王别姬》　桂林　朱升

对此题目总感到有些费解，究竟草雉和八神谁是霸王，而雪是否是虞姬，这些问题也许只有你能回答，怪只怪我笨吧！

（廊POWER：★★★★）



《'97狂人》　乌鲁木齐　东西

阴云密布的天空营造出与这4位被你谓之「'97狂人」很相宜的感觉，不知何时他们能否结成一队呢？（对了，北京的原画展上也有你的画被我看到哦！）

（廊POWER：★★★★）


GUNDAM WING



《电子游戏软件》杂志社　98年10月



新拍档
欧洲安全品质认证
MEGA BOOK EDUCATIONAL COMPUTER
CE
APPROVE
Personal Portable MEGA BOOK
MODEL: 9800-CX
Educational Com
型号: 9800-CX
真正的手提电脑键盘 帮助您学习重要的电脑技巧!
无论何时、何地均可学习、
EDITOR
Excellent
MEGA WORD

手提”多媒体学习电脑



唯一的、独一无二的：

- 彩色无辐射液晶显示屏
- 真正的电脑鼠标
- 储存记忆功能
- 彩色无辐射电视机－需接电视卡（另购）

WINDOWS 视窗功能

- MICROSOFT EXCEL(电子表格）
- MISCROSOFT WORD（文书处理）
- TELEPHONE BOOK（私人秘书）
- MOUSE SOFTWARE（鼠标学习软件）



型号：1000-AX



广州利昌行总代理 TEL:(020)81391404 1392203292 联系人：刘先生

各地分销商:

广州工业品批发市场81-83档
TEL:(020)81920120
联系人：刘先生

广州市电子城1147-1148铺
TEL:(020)81844931
联系人：刘先生

上海市中山北路2625号
TEL:(021)62045569 1391650241
联系人：钟先生

北京市朝阳区雅宝路汇阳大厦108房
TEL:(010)65924094 1381077387
联系人：梁先生

新疆乌市边疆宾馆商贸城2093房
TEL:(0991)2881951 1399919742
联系人：刘先生

沈阳市上美电器商行
TEL:(024)4147032 1399886528
联系人：任先生

成都市人民北路22段2号兴达商行
TEL:(028)3398455
联系人：王先生

昆明市螺蛳湾第四交易区三楼299号
TEL:(0871)3538497 1398852974
联系人：杨先生

All brand names and registered trademarks are the property of their owners.





舞动之刃

机种：PS　厂商：KONAMI
类型：AVG　媒体：3CD
其它：交互动画　发售日：98.8.2





当你看见这款卡通味十足的《任性的桃天使》其中的卡通动画时，是否希望剧情产生些不同的变化呢？本作即可让各位达成这样的心愿！

～你可自行选择剧情～

玩家从此不必再盯着电视傻傻地看动画片了！因为这一款能够让玩家亲自参加演出的互动型卡通业已登场。只要在故事进行中，选择适时出现的主角行动选项，玩家便可以自由地与想要交谈的对象展开一连串对话了。构成游戏主轴的脚本是依照大家十分熟悉的著名童话故事“桃太郎”加以改编而成，因此充满了浓郁的幻想风格。在剑术与魔法并行的世界里，以主角和他的青梅竹马“桃姬”为中心，即将展开一场盛大的冒险剧。角色设计是目前在动画界十分活跃的竹本康弘先生。

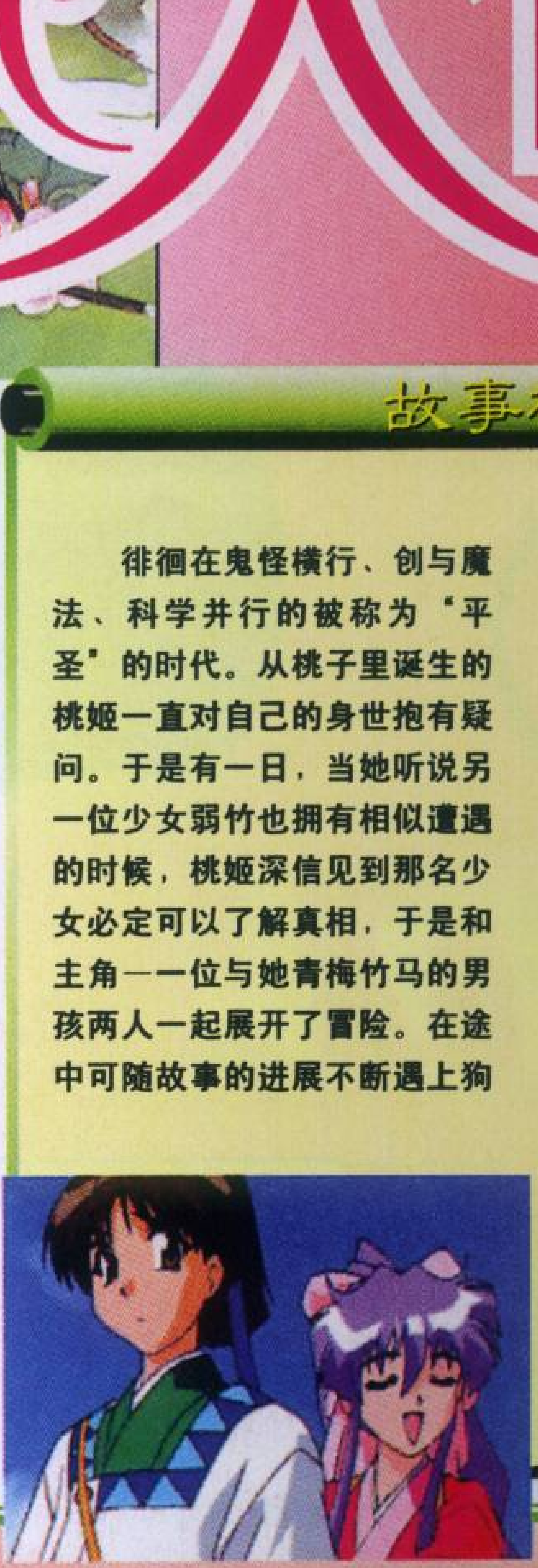


特定的场面会有不同选择分支出现，会对故事产生差异。



故事梗概

徘徊在鬼怪横行、剑与魔法、科学并行的被称为“平圣”的时代。从桃子里诞生的桃姬一直对自己的身世抱有疑问。于是有一日，当她听说另一位少女弱竹也拥有相似遭遇的时候，桃姬深信见到那名少女必定可以了解真相，于是和主角一一位与她青梅竹马的男孩两人一起展开了冒险。在途中可随故事的进展不断遇上狗儿、雉女、猿吉等许多伙伴。不料此时弱竹因为要夺得“龙之颈”，竟募集军队一在京城中率领众鬼进行暴乱，于是有人组成了讨伐队伍准备对之进行征讨，巨大的战舰“雷童丸”载着桃姬向鬼岛驶去，但途中已被巨大的乌贼一海魔所袭击。桃姬为了打破弱竹的野望、拯救世界以及自己的秘密，终于踏上这壮阔之旅……



天使来了





桃姬

15岁,身高159cm,A型

（配音：桑岛法子）

个性开朗又富有正义感，十分讨厌麻烦的事情。小时候与主人公是一对很好的伙伴。当她陷中危机时，虽然会因觉醒而变身为“桃天使”，此时会POWER UP，不过却会丧失此间的记忆。在一个满月之夜从自己的爱刀—神刀白桃丸中得知自己是从桃子中出生的。



主人公

15岁,身高166cm,A型

（配音：绪方惠美）

这就是你所扮演的角色，虽然只是个平实又喜爱看书的普通男孩，但却有着有关魔术和阴阳道等鬼道的特技，擅长令对手受伤的攻击系强力咒法，这次与桃姬共同历险可要好好利用他精通的各种各样的学问。

弱竹

13岁,身高:130cm,AB型

（配音：宫村优子）

从竹子中诞生的女孩，有着很高的自尊心，有些老成的性格。天才的头脑令她成为创造恶鬼的主人，虽然看起来总是一副骄傲的样子，实际上却是很害怕寂寞的一个人。





魅力无穷的世界 无穷魅力的人物



狗儿

16岁,身高158cm,B型

（配音：白鸟由里）

过去曾经是鬼，被桃姬一行降服并成为同伴。个性相当自由自在，主要能凭借恢复魔法给予同伴支援，并经常能够缓和周围紧张的气氛。



猿吉

年龄不详,身高230cm,O型

（配音：上田佑司）

一位来历不明的巨人，言语行动的粗暴表明他的野性。他穿在身上的盔甲隐藏着各种类型的武器。虽然外表跟人类没什么差异，但……





哈吉克

18岁,身高180cm,A型

（配音：子安武人）

弱竹的头号部下，英俊的贵族青年，鬼岛的实质指挥，拥有灵敏清晰的头脑。虽然深得弱竹信赖，但他其实另有意图。



荠（舰长）

23岁,身高175cm,B型

（配音：冰上恭子）

以女儿身份担任“鬼岛征伐队”的队长兼雷童丸号舰长。有着很强的男子气，头脑很清晰，剑术也不输给男人。



雉女

16岁,身高167cm,O型

（配音：奈良桥千）

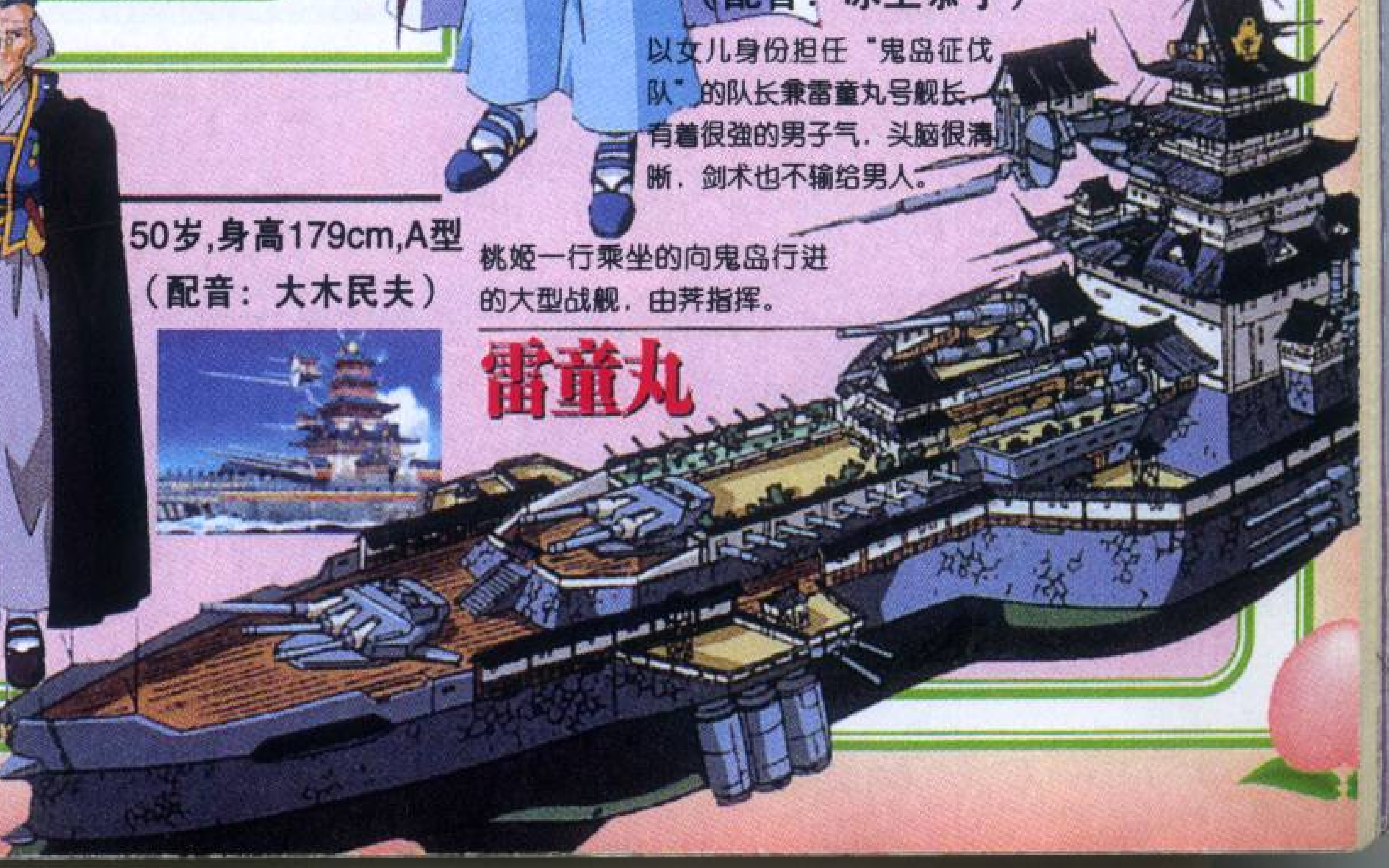
拥有姣好的身材，基本上运用鞭子进行攻击。因为对于主角那一类型的男生特别有好感，所以加入一行人展开冒险。据说被她所诱惑的男人有如繁星般数不清。



做为副馆长的他也是辅佐荠的大臣，拥有丰富的知识，在皇国中数一数二。

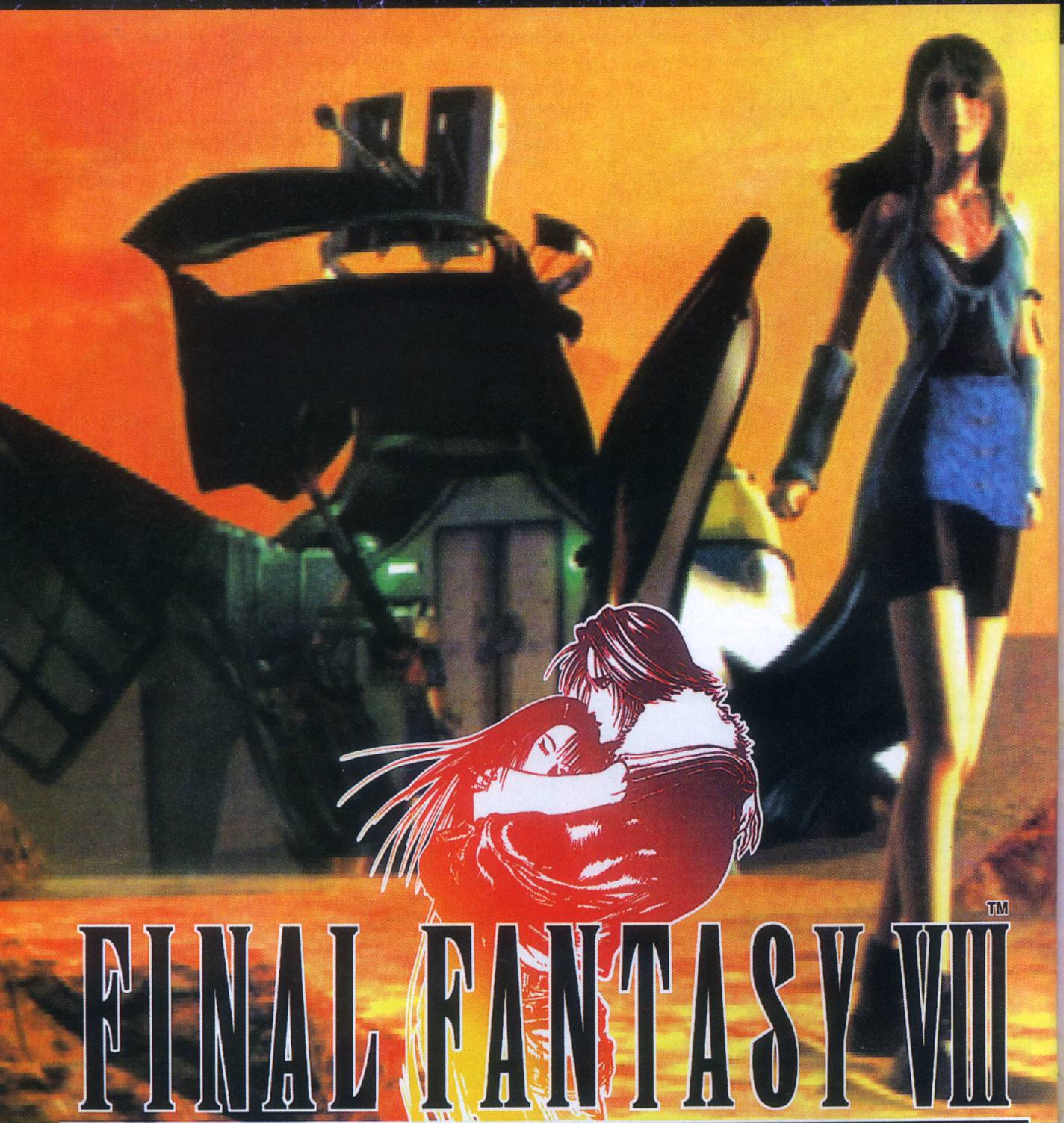
50岁,身高179cm,A型

（配音：大木民夫）



桃姬一行乘坐的向鬼岛行进的大型战舰，由荠指挥。

雷童丸



FINAL FANTASY VIII™

用我们的友谊和力量去铲除邪恶吧！

最终幻想VIII

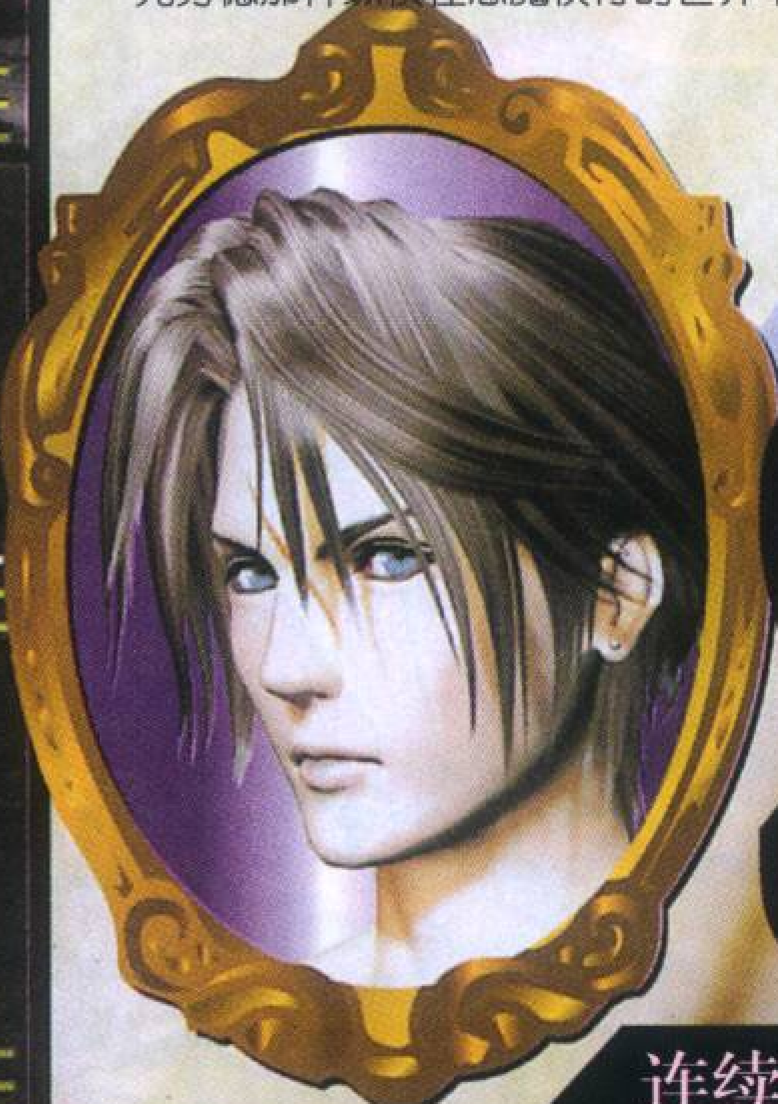
PS 厂商：史克威尔 类型：RPG
媒体：CD-ROM

两位英武男儿带你第八次实现
那宛如梦境的最终幻想……



本故事的主人公斯考尔·莱昂哈特相信各位朋友已在《武藏传》中附赠的试玩版中见到了吧！他那又酷又帅的模样确实又可倾倒众生（特别是妹妹哦！），会否他也可以骑着那只顽皮的陆行鸟象前代《FFⅦ》主角一克劳德那样纵横在恶魔横行的世界中呢？





Squall Leonhart

连续剑（斯考尔的特殊技）



斯考尔专用的武器—枪刃（GUN BLADE）之连续叩杀敌人的特殊技，据说按住R键可给予敌人更大的伤害，类似于《FFⅦ》中「超究武神霸斩」的技法，最佳时机时剑会发生「嗡」的一声哦。



仍有许多隐藏的谜团啊

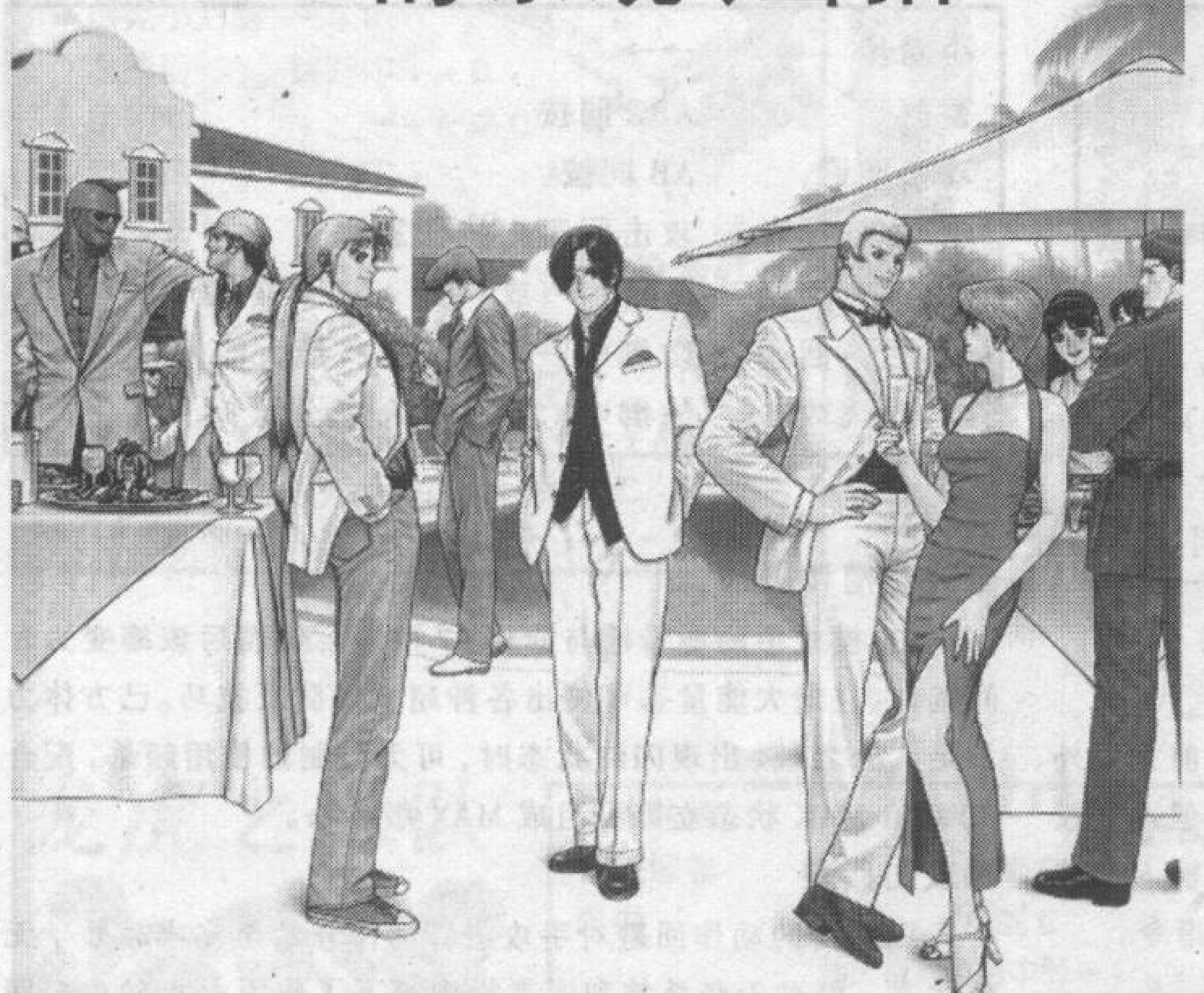
Laguna Loire

虽然在体验版中这位拉格纳·劳埃尔未登场，但仍不失是另一位主人公。据说和斯考尔一样被游戏角色设计野村哲也先生稍加修改，被谜团包围的他在这次更壮阔的冒险中又会创造出怎样的奇迹呢，SORRY，留待续报吧！




戏
为紀三年电子游戏史
© 1998 李卓于钟云山有间工作室

KOF98 的系统、出招——怒涛报导



格斗天尊 SNK 公司的看家游戏 KOF 系列终于推出了 98 版，题目中告诉大家“梦之对战决不终结”，相信我们很快(！？)就会看到 99 了。

98 中的系统方面较为复杂，仍然以前作中的 ADVANCED 和 EXTRA 模式为主线，但在此二模式的均衡度上有所改良，如大跳跃在 98 中变成了共通操作。

接下来先将系统中的一些共通的操作介绍给大家，然后再分别对应不同的模式做介绍。

游戏基本系统解析

1 晕点和防御破坏

受对手连续攻击时眩晕值和防御耐久值便会减低，当超过极限后，就出现角色晕点和防御不能的状态。眩晕中一般要通过摇杆和按键的狂按来加快恢复清醒，当然也可在特定的条件下使用援护攻击来阻止对手对晕点角色的打击。而当出现防御破坏时，不仅防御被强制解除，原来所具有的能量 MAX 状态也要被解除。

2 COUNTER HIT & CRITICAL HIT

COUNTER HIT 是己方击溃对手的特殊技、必杀技和 MAX 状态下的通常技以及 ADVANCED 模式中的疾进，这时己方攻击的威力会增强，对手在倒地前会再次出现被攻击判定，己方角色可借此创立空中追打的技巧。

以特定必杀技中的特定动作击中对手，在随机的情况下还可能出现 CRITICAL HIT，出现此字样时，己方的必杀技攻击力增强，且对手的硬直时间被延长，同样，可借此形成连续技。

3 援护攻击

这里有一个援护攻击成功率的问题，在符合要求的条件下，即便同时按下 ABC 三键，后方那些 50% 援护成功率的队友仍可能不出来援护，无援护意识的“队友”更不会出击。就算那些援护成功率为 100% 的角色，除非你在晕点的状态，通常被殴打时他们也视若不见。

4 防守反击

部分必杀技具有防反的特性，角色可以在这些特定的必杀动作中，强行中断对手的攻击判定，进而以己方必杀技进行反击。在防反的过程中，己方损失的仅是防御中的损耗。有时对手的攻击太强，超过了己方防反极限，那么这些必杀技就会被破坏，从而遭受到对方打击。

ADV、EX 模式所共通的特殊操作

疾退	←←
挑拨	开始键，请注意：需要先集气再挑拨
吹飞攻击	C+D
空中吹飞	空中 C+D
受身	倒地时 A+B
空中防御	垂直或向后跳跃中↖或←或↙
小跳跃	快速输入含有↑要素的方向
中跳跃	摇杆拉下再迅速推上或前冲中摇杆推上
大跳跃	摇杆拉下后迅速推上并保持
援护攻击	晕点或被痛殴时如果己方血少于对手且队友在画面内，ABC 三键同按即可



▲东丈和由莉先集满气，然后就可以挑拨了。



▲通常技能被 CANCEL 掉。但神乐的一招中段技（除活·铮铮）却令由莉无法 CANCEL。



▲而如果由莉先蹲防，那么于蹲防中便可轻松地 CANCEL 成功神乐的中段技。

ADV 模式中的特殊操作

疾进	→→
前方紧急回避	→(或不按)+AB 同按
后方紧急回避	←+AB 同按
投技化解	对方投技判定成立前 AB 同按或摇杆↓要素+任意攻击键
●GC 前方回避	防御中→+AB 同按(有能量宝石时)
●GC 后方回避	防御中←+AB 同按(同上)
●GC 吹飞攻击	防御中 CD 同按(同上)
●启动 MAX 能量	拥有能量槽宝石时 ABC 同按

说明：

●疾进(DASH)

ADVANCED MODE 独有，想解除前冲只要输入前方以外的指令。在 DASH 过程中，可使用通常技和必杀技，但通常投和防御在解除前冲之前是不成立的。DASH 中持续输入前或斜下方向，能保持 DASH 态，还可先行输入各种技的指令。

●能量槽和超杀

在 ADVANCED MODE 中的 POWER 槽，是随着使用必杀技、防御对手必杀技以及攻击对手而增加，当储满一条能量槽后，增加一颗绿色宝石，可储存三颗宝石。宝石数量的多少直接影响超杀、最大能量态发动，以及各种防反技的启动。

此模式中，如果角色启动 POWER MAX 状态中，能量槽上面就出现时间槽，该时间段内攻击力变为通常 1.25 倍，同时被对方 COUNTER 的机率亦会上升。在储有宝石的状态下，才可启动最大能量态并使用各种 MAX 版超杀。

●紧急回避

分前方和后方回避，回避过程无敌，但有被投掷的判定。回避完成后的一瞬留有被对手打击的空隙。在 DASH 的过程中，使用紧急回避的话，移动距离要变长。



全员通用投技：近敌时←或→+C 或 D(技表中不再提)

招式名称前面的符号意义

△:空投(空中近敌时) ▲:特殊技 ☆必杀技 ★超杀

EX 模式中的特殊操作

小跨步	→→
蓄气	ABC 同按
攻击回避	AB 同按
COUNTER 攻击	攻击回避中按任意键
GC 前方回避	防御中→(或不按)+AB 同按(最大能量时)
GC 后方回避	防御中←+AB 同按(最大能量时)
GC 吹飞攻击	防御中 CD 同按(能量最大时)

说明：

●能量槽和超杀

EX 模式中的能量槽与前作 97 相同。储满后该槽变为时间倒计。在最大能量态可使出各种超杀或防反技巧。己方体力不足八分之一、出现闪红状态时，可无限制的使用超杀，配合 POWER MAX 状态立即可组成 MAX 版超杀。

●攻击回避

以侧身的动作回避对手攻击，动作开始至完成时处于无敌状态。但对于必杀技和通常投则起不了作用。98 的攻击回避过程中可以使用 COUNTER 攻击，然而一旦使出，马上就解除了“攻击回避”的无敌状态，这与 95 是不同的。

袁编天师

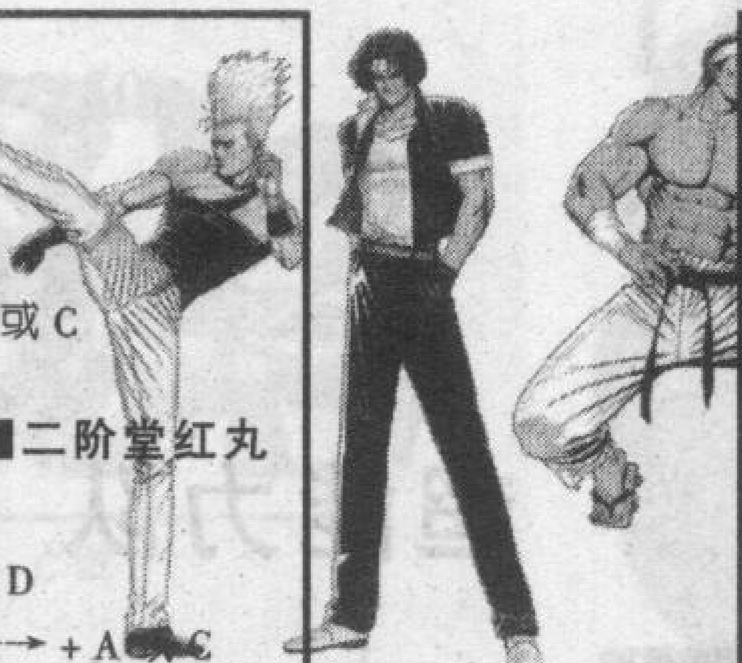
THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS™

38 名常规角色全技表

■草雉京

▲外式・轰斧阳	→+B
外式・奈落落	跳跃中↓+C
八拾八式	↘+D
☆百式・鬼燃烧	→↓↘+A 或 C
R.E.D 踢(七拾七式・独乐屠)	←↓↙+B 或 D
贰百十贰式・琴月阳	→↘↓↙←+B 或 D
七拾五式 改	↓↘→+B・B 或 D・D
百拾四式・荒咬	↓↘→+A
百贰拾八式・九伤	荒咬动作中↓↘→+A 或 C
百贰拾七式・八诘	荒咬往九伤动作中 A 或 C
	荒咬动作中→↘↓↙←+A 或 C
百贰拾五式・七濑	荒咬往九伤动作中 B 或 D
	荒咬往八诘动作中 B 或 D
外式・砌穿	荒咬往八诘动作中 A 或 C
百拾五式・毒咬	↓↘→+C
四百壹式・罪咏	毒咬中→↘↓↙←+A 或 C
四百贰式・罚咏	罪咏中→+A 或 C
九百拾式・鹤摘	↓↙←+A 或 C(龙射或虎伏)
★秘奥义 里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A 或 C
最终决战奥义“无式”(三神技之一)	↓↘→↓↘→+A 或 C

主角队



■二阶堂红丸

△旋转膝落	↑以外+C或D
▲杰克小刀踢	→+B
飞之技巧	跳跃中↓+D
☆雷韧拳	↓↘→+A或C
空中雷韧拳	跳跃中↓↘→+A或C
真空片手驹	↓↙←+A或C
超级闪电踢	→↓↘+B或D
居合蹴	↓↘→+B或D
反动三段蹴	→↘↓↙←+B或D
红丸投	近敌时→↘↓↙←→+A或C
★雷光投	↓↘→↓↘→+A或C
大发电者	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C

■大门五郎

▲玉溃	→+A
头上拂	↘+C
☆地雷震	→↓↘+A或C
超受身	↓↙←+B或D
出云投	←↙↓↘→+A
切株返	←↙↓↘→+C
天地返	近敌时→↘↓↙←→+A或C
超大外割	近敌→↓↘+B或D
根返	↓↘→+B或D
里投	→↘↓↙←→+B或D
★地狱极乐落	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
岚之山 根拔	近敌←↙↓↘→←↙↓↘→+B或D
续·切株返	根拔动作中←↙↓↘→+B或D
根拔里投	NOMAL状态时,续切株返中→↓↘+B或D
续·天地返	POWER MAX时,续切株返中→↓↘+B或D

龙虎之拳队



■坂崎良

▲冰柱割	→+A
☆虎煌拳	↓↘→+A或C
虎炮	→↓↘+A或C
	猛虎雷神刚击中时→↓↘+A或C
飞燕疾风脚	→↘↓↙←+B或D
极限流连舞拳	近敌时←↙↓↘→+A或C
猛虎雷神刚	↓↙←+A或C
猛虎雷神刹	↓↘→+B或D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
天地霸煌拳	↓↘→↓↘→+A或C

■罗伯特

▲龙翻蹴	→+B
姣龙降脚蹴	→+A
☆龙击拳	↓↘→+A或C
龙牙	→↓↘+A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←+B或D
飞燕龙神脚	跳跃中↓↙←+B或D
极限流连舞脚	近敌时←↙↓↘→+B或D
龙斩翔	→↓↘+B或D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
无影疾风重段脚	↓↘→↓↘→+B或D

■坂崎由莉

△燕落	↑以外+C或D
▲燕翼	→+B
☆虎煌拳	↓↘→+A或C
空牙	→↓↘+A或C
里空牙	重空牙着地时→↓↘+A或C
雷煌拳	↓↘→+B或D
飞燕疾风拳	↓↙←+A或C
飞燕旋风脚	↓↙←+B或D
★飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D
霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+A或C
飞燕烈孔	↓↘→↓↘→+A或C

■特瑞

▲后打	→+A
步步高	↘+C
☆火焰冲拳	↓↙←+A或C
能量波	↓↘→+A或C
碎石踢	↓↙←+B或D
灌篮强击	→↓↘+A或C
倒跃踢	→↓↘+B或D
能量补充	←↙↓↘→+B或D
★能量喷泉	↓↙←↙→+A或C
高轨喷泉	↓↘→↘→+B或D

饿狼传说队

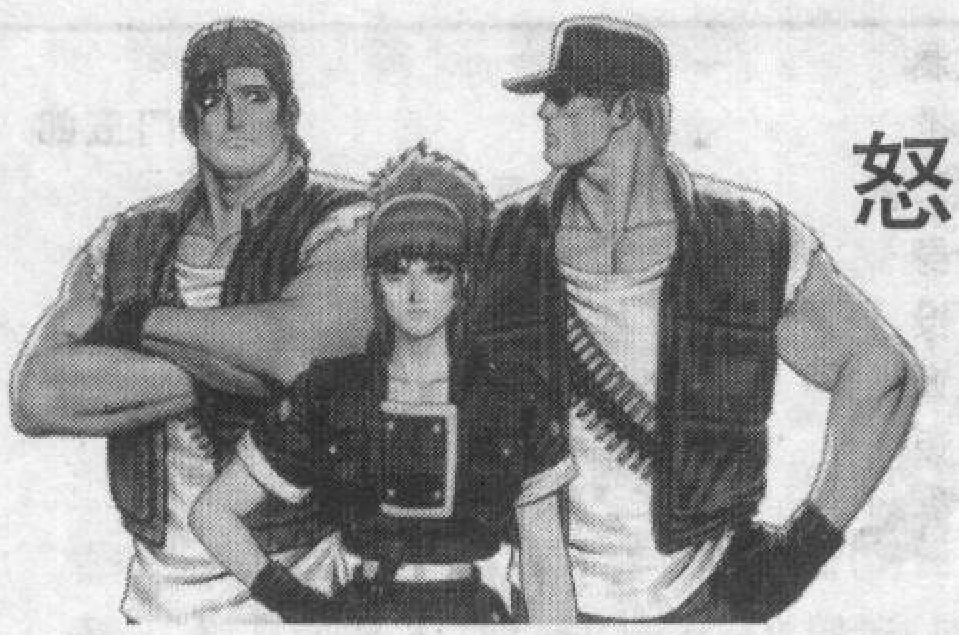
■东丈

▲低踢	→+B
滑步	↘+B
☆旋风拳	←↙↓↘→+A或C
爆裂拳	A或C连打
爆裂拳终结	↓↘→+A或C
虎破脚	爆裂拳中↓↘→+B或D
电光踢	←↙↓↘→+B或D
黄金之踵落	↓↙←+B或D
★死亡龙卷风	↓↘→↓↘→+A或C
爆烈飓风猛虎踢	↓↘→↘↓↙←+A或C

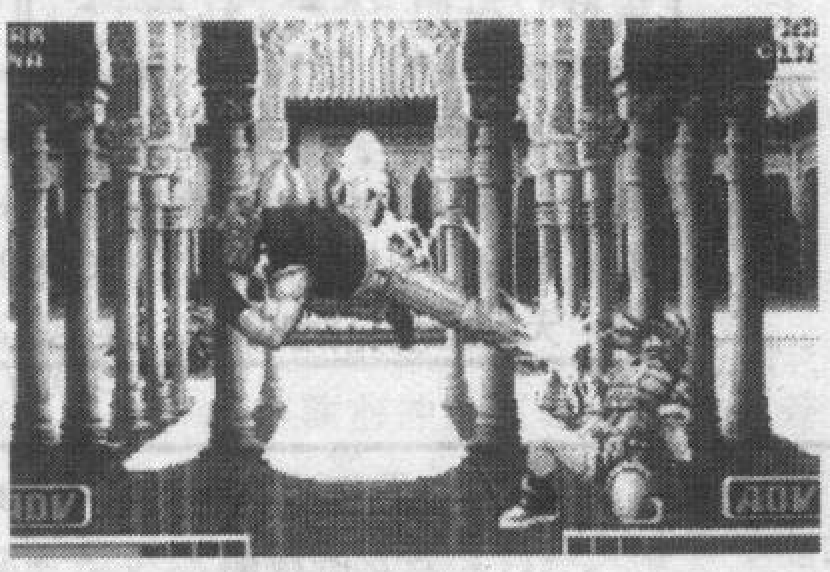
■安迪

▲上鳄	→+B
上面	↘+A
☆斩影拳	↙←+A或C
我弹幸	斩影拳击中时↓↘→+A或C
飞翔拳	↓↙←+A或C
升龙弹	→↓↘+A或C
空破弹	←↙↓↘→+B或D
击壁背水掌	近敌时←↙↓↘→+A或C
幻影不知火	跳跃中↓↘→+B或D
幻影不知火·上鳄	幻影不知火着地中A或C
幻影不知火·下鳄	幻影不知火着地中B或D
★超裂破弹	↓↙←↙↓↘→+B或D
飞翔流星拳	↓↘→↓↘→+A或C





怒之队



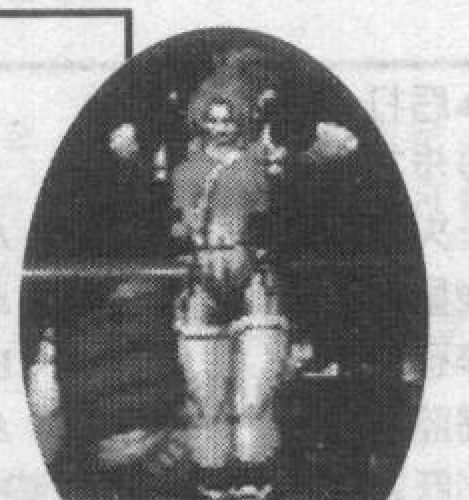
▶这个动作是拉尔夫在垂直小跳跃中的强踢。

■拉尔夫

☆机炮拳	A 或 C 连打
格林机关炮	←蓄→+A 或 C
急降下爆弹拳	↓蓄↑+A 或 C
	跳跃中↓↘→+A 或 C
超级阿根庭攻击	近敌←↙↓↘→+B 或 D
拉尔夫踢	←蓄→+B 或 D
★超级机炮拳	↓↘→↘↓↙←+A 或 C
骑马机炮拳	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
宇宙幻影	↓↘→↓↘→+A 或 C

■莉昂娜

△黑登摔	↑以外+C 或 D
▲打击	→+B
☆月光锯	↓蓄↑+A 或 C
威武军刀	←蓄→+B 或 D
粉碎者	重威武军刀中→+D
X 口径炮	↓蓄↑+B 或 D
涡旋发射器	←蓄→+A 或 C
眼之斩	↓↙←+A 或 C
耳环爆弹	↓↙←+B 或 D
★V 字金锯	跳跃中↓↘→↘↓↙←+A 或 C
旋转火花	↓↙←↙↓↘→+B 或 D
重力风暴	↓↘→↓↘→+A 或 C



▲胜利了

■克拉克

△跳入死亡湖	↑以外+C 或 D
▲断踢	→+B
☆机炮拳	A 或 C 连打
凝固汽油弹	→↓↘+A 或 C(投技)
超级阿拉伯拉力赛阻止者	←↙↓↘→+A(投技)
旋转摇篮	←↙↓↘→+C(投技)
弗兰肯必杀投	→↓↘+B 或 D
超极阿根庭阻挠者	近敌时←↙↓↘→+B 或 D
烈火闪光肘	必杀投中↓↘→+A 或 C
★终结阿根庭攻击	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
奔袭投掷	←↙↓↘→←↙↓↘→+B 或 D



超能力队

■椎拳崇

▲虎扑手	→+A
后旋腿	→+B
☆超球弹	↓↙←+A 或 C
龙鳄碎	←↓↙+B 或 D
龙连牙·地龙	←↙↓↘→+A
龙连牙·天龙	←↙↓↘→+C
龙爪袭	跳跃中↓↙←+A 或 C
龙连打	近敌时→↓↘+A 或 C·A 或 C 连打
★神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+B
神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙←+D
仙气发动	近敌时↓↘→↓↘→+A 或 C
食肉馒	↓↙←↓↙←+A 或 C

■麻宫雅典娜

△精神射击	↑以外+C 或 D
▲连环腿	→+B
凤凰弹	跳跃中↓+B
☆精神力球	↓↙←+A 或 C
凤凰剑	跳跃中↓↙←+B 或 D
精神力反射	→↘↓↙←+B
伽玛精神反射	→↘↓↙←+D
划空光剑	→↓↘+A 或 C
空中光剑	跳跃中→↓↘+A 或 C
心灵传送	↓↘→+B 或 D
超级精神透	←↙↓↘→+A 或 C
★闪光水晶波	→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
水晶超射	闪光水晶波动作中↓↙←+A 或 C
空中闪光波	跳跃中→↘↓↙←→↘↓↙←+A 或 C
空中超射	空中闪光波动作中↓↙←+A 或 C
凤凰方箭	跳跃中↓↘→↓↘→+B 或 D



■镇元斋

▲醉步飘箪袭	→+A
☆飘箪袭	↓↙←+A 或 C
柳磷蓬莱	→↓↘+A 或 C
回转的空突拳	←↙↓↘→+B 或 D
	醉管卷翁中→+B 或 D
	望月醉中→+B 或 D
醉管卷翁	↓↓+A 或 C
蝶袭桂鱼	醉管卷翁中→+A 或 C
望月醉	↓↓+B 或 D
龙蛇反蹦	望月醉中↑+B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑+D
鬼醉酒	↓↘→+A 或 C
★轰栏炎炮	↓↘→↓↘→+A 或 C
轰炎招来	↓↘→↘↓↙←+A 或 C

女性格斗家队



■不知火舞

△梦樱	↑以外+C或D
▲红鹤之舞	↘+B
黑燕之舞	→+B
大轮风车落	↓+A
☆花蝶扇	↓↘→+A或C
龙炎舞	↓↙←+A或C
飞翔龙炎阵	→↓↘+B或D
必杀忍蜂	←↙↓↘→+B或D
飞鼯之舞	↓蓄↑+A或C(按住键)
	跳跃中↓↙←+A或C
白鹭之舞	→↓↘+A或C
★超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B或D
凤凰之舞	↓↙←↓↙←+A或C
水鸟之舞	↓↘→↓↘→+A或C

■京

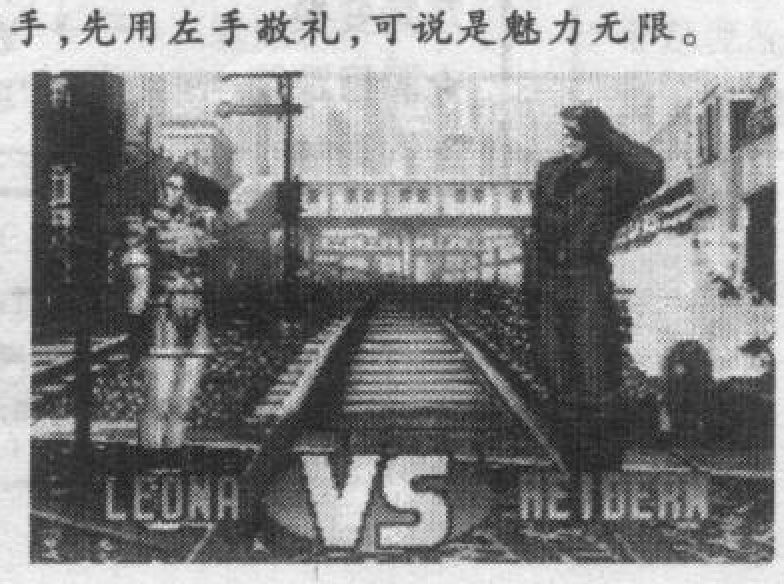
▲滑步踢	↘+D
☆毒蛇击	↓↘→+B或D
双击	↓↘→↓↘→+B或D
落地击	→↓↘+B或D
龙卷踢	→↘↓↙←+B或D
惊异玫瑰	→↓↘+A或C
妄想踢	→↘↓↙←+A或C
★幻像之舞	↓↘→↘↓↙←+B或D
沉默闪光	↓↙←↓↙←+B或D

■神乐千鹤

▲除活·铮铮	→+A
除活·瑜瑜	→+B
除活·淙淙	↘+B
☆百活·天神之理	→↓↘+A或C
贰百拾贰活·神速之祝词	→↘↓↙←+任意键
贰百拾贰活·祝词·天瑞	祝词中↓↙←+任意键
百八活·玉响之瑟音	↓↘→+A或C
贰百拾贰活·顶门一针	↓↓+任意键
★里八拾五活·零技之楚	↓↙←↓↙←+A或C
里面壹活·三籁之布阵	↓↘→↓↘→+B或D

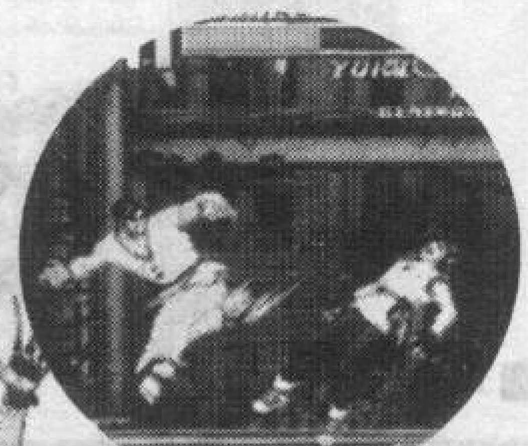
▼女性上场的时候，温文尔雅，麻宫以水手服登场的姿态令老牌玩家感动！而军人系列的莉昂娜和哈迪兰，见面后未出手，先用左手敬礼，可说是魅力无限。





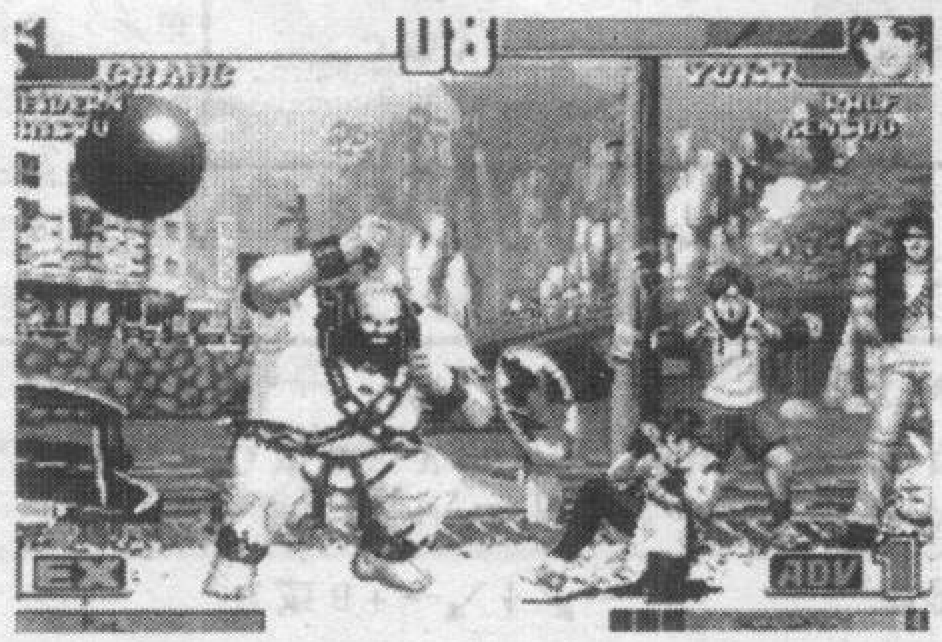
金家藩队





■金家藩

▲多拉打击	→+A
定位打击	→+B
☆飞燕斩	↓蓄↑+B或D
半月斩	↓↙←+B或D
飞翔脚	跳跃中↓↘→+B或D
流星落	←蓄→+B或D
空砂尘	↓蓄↑+A或C
霸气脚	↓↓+B或D
三连击	↓↙←+A或C(可三次)
★凤凰脚	↓↙←↙→+B或D
空中凤凰脚	跳跃中↓↙←↙→+B或D
凤凰天舞脚	跳跃中↓↘→↓↙←+B或D



▼98中的铁球在性能上发生了一定的变化。

■陈可汉

▲轮逃	↘+A
☆铁球粉碎击	←蓄→+A或C
铁球大回转	A或C连打
铁球飞燕斩	↓蓄↑+B或D
大破坏投	→↘↓↙←→+A或C
★铁球暴走	↓↘→↘↓↙←+A或C
铁球压杀	↓↘→↓↘→+A或C

■蔡宝健

▲二段斩	→+A
通魔蹴	→+B
☆龙斩疾风斩	↓蓄↑+A或C
飞翔空裂斩，	↓蓄↑+B或D(按住键)
飞翔脚	↓↘→+B或D
旋风飞猿刺突	←蓄→+B或D
方向转换	刺突或裂斩动作中方向键加攻击键
疾走飞翔斩	←蓄→+A或C
回转飞猿斩	↓↙←+A或C
奇袭飞猿空	回转飞猿动作中A或C
★真!龙卷真空斩	→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
凤凰脚	↓↘→↘↓↙←+B或D

特别参赛队



■玛丽

▲大锤击	→+A
上升之箭	↘+B
双滚	→+B
☆旋转下落	↓↘→+B或D
玛丽蜘蛛	↓↘→+A或C
指天回旋脚	←蓄→+B或D
俱乐部飞标	指天回旋脚击中后↓↘→+B或D
垂直之箭	→↓↘+B或D
玛丽掠夺	垂直之箭击中后→↓↘+B或D
玛丽翻脸	↓↙←+B
头部飞弹	↓↙←+D
回身真落	近敌时→↘↓↙←→+A或C
★玛丽台风	近敌→↘↓↙←→↘↓↙←+B或D
野玫瑰	↓↘→↘↓↙←+A或C
动感闪光	↓↘→↓↘→+B或D

■山崎龙二

▲打刺	→+A
☆蛇使上中下段	↓↙←+A或B或C(可储劲)
蛇使CANCEL	蛇使储劲中D
施虐	←↙↓↘→+B或D
倍返	↓↘→+A或C
制裁之匕首	→↓↘+A或C
爆弹	近敌时→↘↓↙←→+A或C
淬火	→↓↘+B
踢砂	→↓↘+D
★断头台	↓↘→↓↘→+A或C
射杀	近敌时→↘↓↙←→↘←+A或C连打

▲大回转蹴	→+A
棒高跳蹴	→+B
☆三节棍中段打	←↙↓↘→+A或C
火炎三节棍中段打	上式中↓↘→+A或C
旋风棍	A键连打
集点连破棍	C键连打
强袭飞翔棍	→↓↘+B或D
火龙追击棍	↓↙←+B
水龙追击棍	↓↙←+D
旋圆杀棍	→↓↘+A或C
★超火炎旋风棍	↓↘→↘↓↙←+A或C
大旋风	↓↘→↓↘→+A或C

■比利

大蛇队



■七枷社

▲标准大锤	→+A
滑步踢	→+B
☆飞弹强力锤	→↘↓↙←+A或C
升龙决斗	→↓↘+A或C
散大锤	↓↙←+B或D
喷气反击	←↙↓↘→+A或C
喷气反击·钢	上式击中时↓↘→+A或C
★百万大锤蒸汽	↓↙←↙↓↘→+A或C·A或C连打
最终冲击	↓↘→↓↘→+A或C(可按住储劲)

■夏尔米

▲夏尔米站立	→+B
☆夏尔米螺旋打	(必杀投)近敌←↙↓↘→+A或C
夏尔米鞭笞	(必杀投)↓↙←+A或C
夏尔米重炮	(必杀投)←↙↓↘→+B或D
夏尔米旋转踢	↓↙←+B或D
夏尔米叠加	(必杀投)→↓↘+B或D
夏尔米的天真	在必杀投的动作中↓↘→+B或D
★夏尔米闪耀	近敌时→↘↓↙←→↘↓↙←+A或C
夏尔米狂欢	近敌←↙↓↘→←↙↓↘→+A或C

■克利丝

▲针刺	→+A
颠倒混乱踢	→+B
卸下踢	↘+B
☆滑触	↓↘→+A或C
猎杀的空气	→↓↘+B或D
射杀舞者突刺	→↘↓↙←+A或C
射杀舞者舞步	→↘↓↙←+B或D
舞者之章	跳跃中↓↘→+B或D
乱冲	↓↘→+B或D
方向变换	→↓↘+A或C
★滑行踩踏	↓↙←↓↙←+B或D
连续滑触	↓↘→↓↘→+A或C



八神庵队



■八神

▲外式・梦弹	→+A・A
外式・轰斧阴 死神	→+B
外式・百合折	跳跃中←+B
☆百式・鬼烧	→↓↘+A或C
贰百拾贰式・琴月 阴	→↘↓↙←+B或D
百贰拾七式・葵花	↓↙←+A或C(可输入三次)
屑风	近敌时→↘↓↙←→+A或C
百八式・暗勾手	↓↘→+A或C
叁百拾壹式・抓节	→↓↘+B或D
★禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+A或C
里百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+A或C

■麦卓(MATURE)

▲CREMATORY	→+B
☆死亡之爪	↓↙←+A或C(可连续输入三次)
大金属	↓↙←+B或D
秘书决定	↓↘→+A或C
秘书支出	←↙↓↘→+B或D
SACRILEGE	→↓↘+A或C
晶莹的眼泪	↓↘→↘↓↙←+A或C
★天堂之门	↓↙←↙↓↘→+B或D
死亡之光	↓↘→↓↘→+A或C

■薇思(VICE)

▲魔式攻击	→+A
☆大外割	↓↙←+B或D
狂波怒吼	跳跃中↓↙←+B或D
鹿典之舞	近敌时→↘↓↙←→+A或C
DACIDE	←↙↓↘→+B或D
侧面袭击	近敌←↙↓↘→+A或C
MEIHEM	↓↙←+A或C
悲观厌世者	上面二式动作中↓↘→+A或C
★不屑赚取	近敌时→↘↓↙←→↙←+B或D
环面攻击	↓↘→↓↘→+A或C

老爸队

■哈迪兰



△垂直驱动	↑以外+C或D
▲妙打	→+B
☆除草者	←蓄→+A或C
月光	↓蓄↑+A或C
颈部错位	↓蓄↑+B或D
风暴制造者	近敌时→↘↓↙←+A或C
谋杀制造者	→↘↓↙←+B或D
★终结者	↓↘→↓↘→+A或C
黑登谢幕	↓↙←↙↓↘→+B或D



老头子队员理应更厉害吧？草雉柴舟的轰槌是无法蹲防的中段技，头槌却不是中段招式；当打出强的炎重，于第二发以后再接着用弱鬼烧加以追击。而“下强K・→+B”可以很好地连携。

■草雉柴舟

▲外式・轰槌	→+A
外式・头椎	→+B
☆百八式・暗勾手	↓↘→+A或C
百式・鬼烧	→↓↘+A或C
四百贰拾七式・神悬	→↘↓↙←+B或D
百拾式・铊车	→↓↘+B或D
七百贰拾式・炎重	↓↙←+A或C(可连续输入两次)
★里百八式・大蛇雉	↓↙←↙↓↘→+A或C
千百贰拾七式・都牟割	↓↘→↓↘→+A或C

■坂崎琢磨



瓦割为中段技，翔乱脚无法防御，霸王至高拳可以集气，猛虎无赖岩具有防反的特性。

▲鬼车	→+A
瓦割	→+B
☆虎煌拳	↓↘→+A或C
斩烈拳	→←→+A或C
飞燕疾风脚	↙蓄→+B或D
翔乱脚	→↘↓↙←+B或D
霸王至高拳	→←↙↓↘→+A或C(可按键储劲)
猛虎舞赖岩	↓↙←+A或C
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+A或C
真・神鬼击	近敌时↓↘→↓↘→+A或C



运动员队



从电玩榜的投票来看，部分玩家对美国运动员队似乎不太满意。SNK 通过调查发现运动员们的人气很高才决定在 98 中启用他们的。



◀比罗德曼的动作还夸张

■拜仁·巴特勒（BRIAN BATTLER）

▲秃鹰击	跳跃中↓+A
☆布莱恩飓风	←↙↓↘→+A或C
超级打击	←↙↓↘→+B或D
残酷身躯压	跳跃中↓↘→+A或C
布莱恩锤	↓↙←+A或C
老虎出山	布莱恩锤击中后←↙↓↘→+A或C
侍魂炸弹	老虎出山中↓↓+A或C
肩顶	老虎出山中↓↓↓+B或D
打击者与炸弹	肩顶中↓↑+A或C
双锤	布莱恩锤击中时↓↙←+A或C
敌敌畏	双锤中↓↙←+A或C
摇滚打击	→↓↘+B或D
★老大出手	↓↘→↓↘→+B或D
美式足球击	↓↘→↓↘→+A或C

■洛奇·古洛巴（LUCKY GLAUBER）

▲扣篮落地	跳跃中↓+A
洛奇踢	→+B
☆死亡跳跃	↓↘→+A或C
洛奇景象	↓↘→+B或D
回转急停	↓↙←+B或D
死亡灌篮	↓↙←+A或C
死亡投	↓↓+任意键
死亡回合	→↓↘+B或D
★地狱爆弹	↓↘→↓↘→+A或C
洛奇超杀	↓↘→↓↘→+B或D

■哈维 D（HEAVY D）

▲铁锁冲	→+A
☆R.S.D	↓↘→+A或C
勾拳	↓↘→+B或D
花儿的灵魂	↓↙←+B或D
阴影	↓↓+A或C
组合上篮	↓↙←+A或C(可输连续入两次)
投手攻击	近敌时→↓↘+A或C
★我疯了	↓↙←↙↓↘→+A或C
银弹终结	↓↘→↓↘→+A或C(可储劲)

★★★KOF98 隐藏角色的使用方法

在选人画面中，将光标移往以下 12 名有关角色之中，然后按住开始键来选择角色，便可以使用拥有反面特性的隐藏角色。他们是：

草雉京、特瑞、安迪、东丈、坂崎良、罗伯特、坂崎由莉、不知火舞、比利、七枷社、夏尔米、克莉丝。

这些隐藏角色的招式相对于 98 原版角色的招式有所增删，增加的招式取材于 SNK 以往的游戏之中。"反面"角色们的整体性能都已不同于 98 原版，招式的平衡度上做了调整。

别忘了那两名编队角色！



■卢卡尔

▲双秃鹰	→+B
☆烈风拳	↓↘→+A或C
凯撒波	→←↙↓↘→+A或C(可储劲)
裁剪者	→↓↘+B或D
黑暗制裁	↓↘→+B或D
上帝保佑	→↘↓↙←+A或C
★巨人压杀	↓↘→↘↓↙←+A或C
死亡尖叫	↓↘→↓↘→+B或D



■矢吹真吾

▲外式·轰斧 造型	→+B
☆百式·鬼烧未完成	→↓↘+A或C
荒咬未完成	↓↘→+A
毒咬未完成	↓↘→+C
胧车未完成	↓↙←+B或D
真吾踢	←↙↓↘→+B或D
肘落	↓↙←+A或C
真吾版·吾式·花研	近敌时→↓↘+B或D
★外式·驱风麟	↓↘→↓↘→+A或C
燃烧真吾	↓↙←↙↓↘→+A或C

以上技表，已与日本街机专门志"GAMEST"所提供的技表对照校验。大家可以看出，许多人物的招式都增加了。另外，第 9 期中街霸 ZERO3 中，个别人物的出招有误，请读者原谅。现更正于下：

●本田技表中的最后一式应为：

大蛇碎　近敌时摇杆两圈+P

●嘉米的最后一式应为：

毒蜂同伴　↙蓄↘↙↘+K(LV3 时)

●苏杜姆的最后一式应为：

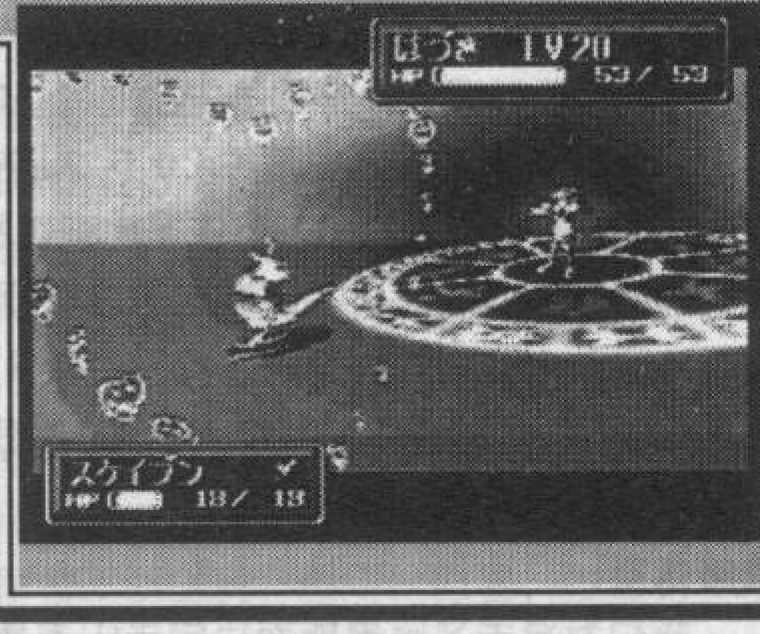
天中杀　近敌时摇杆两圈+P

光明力量 3·剧本 2

猎物是神子

多元角色 多元战斗

由于“剧本 2”与“剧本 1”的间隔较长，因此难免会令人产生“接不上”的感觉。我想不少玩家就是因此而对今作颇有微词的吧。不过，平心而论“猎物是神子”还是体现了土星的潜力，同时也让玩家再次看到了“光明”系列的一贯实力。



SS	厂商:SONIC	类型:S·RPG
	发售日：98 年 6 月 25 日	

“光明”系列的第 4 弹——“猎物是神子”

故事发生于一个名叫帕米其亚（パルメキア）的地方，主要由阿士比利亚（アスピニア）共和国及帝斯多利亚（テストニア）帝国这两大势力所统治，因帝国想要侵占两国间的地方巴拉特（パーランド）而与共和国的关系恶化，中立国莎拉巴特（サラバンド）为了避免发生战争，提出在她的境内举行和平会议。在会议途中发生了共和国军挟持帝国皇帝的事件，但这件事的真相是邪教团派人假冒共和国国王比多利（ベネトレイム），想借着挟持帝国皇帝这件事挑起两国间战争。主角圣比奥斯（シンビオス）和真正的国王比多利一面要逃避帝国军的追击，另一方面要查出事件真相。在调查途中发现帝国皇室正在明争暗斗，而且共和国的内部也非常不安定，经济面临崩溃……当圣比奥斯回到共和国附近时，王都已被帝国二王子阿洛格特（アロガント）侵占了，为了夺回首都，圣比奥斯与阿洛格特和他的巨神战士作了最终决战并取得了胜利，夺回了王都。就在众人开始复兴共和国之际，帝国皇帝及三王子美迪奥为报二王子被杀之仇而亲率大军杀至，一对各怀理想的朋友圣比奥斯和美迪奥将要面临一场无奈的命运之战。

剧本二所要讲述的，就是以帝国三王子美迪奥经历的事，从另一角度观看此场战争。

第一章——第三王子之旅

BATTLE 1:未明的阴谋

主角美迪奥（ミメテイオン）因母亲的事闷闷不乐，骑士奇比路（キャンベル）过去安慰了他两句，魔法师丝迪（シンテシス），僧侣乌达（ウリユド）和军师基达（グランタッス）也正在为此担心不已，从谈话得知美迪奥的母亲只是一介平民，因此一直被母亲是贵族的大王子及二王子看不起。突然基达嗅到了一阵火药味，正觉古怪之时一班蒙面人出现，为了知道他们携带火药的动机，美迪奥决定生擒他们。

战略指南：

这一战难度很低，可以好好练练手，击碎右下方木桶可得元气面包，注意拿宝箱时要先击破旁边的木桶，然后在战斗以后取得即可。

BATTLE 2:战争的开端

胜利后正想盘问邪教的小头目，却让他用瞬间移动逃掉了。由于担心他们的目的是来破坏和平会议，所以我方便分成两小队去城中调查，途中遇到共和国的人与帝国士兵在吵斗，为了防止事端升级主角出面调解，也在此认识了共和国军的圣比奥斯。突然城内发生了爆炸，双方见此亦不便多谈而返回各自阵营，另一方面丝迪和乌达看到帝国军的古尼路（クリユクル）将军与一陌生祭师有神秘交易。同时美迪奥正和二位皇兄及各位将军谈论刚才的爆炸事件，突然古尼路将军出现了，他说共和国军挟持了皇帝多美利特（ドミネート）。虽然美迪奥提出疑点，但二位皇兄却决定向共和国军宣战，并奚落美迪奥一番，然后交给他一个捕捉共和国余党的小任务。

在出城之前，丝迪和乌达赶到，告之刚才古尼路将军的古怪行为，出城后发现了古怪祭师一伙人捉着皇帝准备逃走。为了救下父皇，美迪奥决定追捕他们。如果你在剧本 1 的 BATTLE2 中成功保护了加洛舒（ガロツシユ），只要到城中一间屋外有鸟笼的房子里面就会有一少年送给你防御指环（シルバーリング）。

战略指南：

开始时两名祭师会脱离战场，不用理他，先消灭右上方的敌人，再消灭左边的敌人，修整一番后再去打上方的古尼路兵，注意丝迪的魔法对付他们很有效，不妨把 MP 留到这里再使用。

BATTLE 3:巴鲁沙漠村的伤兵们

主角一行来到巴鲁沙漠村（バルサモ町）调查共和国军的下落，突然村中的沙井发生了爆炸，走到井旁的小屋看见一对爷孙，原来他们为协助共和国军从井中逃走后免被追击而把沙井炸毁了，把宝箱里的湖上遗迹地图取走当赔偿吧。在村中右下方的本阵中，弓骑兵奥路（ウオルツ）因伤不能活动，用消毒草为他治疗后他便会加入，与另一名战士雷哥（ロツク）对话后他也会加入。

战术指南：

开始时并不难打，我方可兵分两路，注意让两位新加入的战士多得些经验值，在接近湖上遗迹后会出现敌方的援军，先用弓骑兵干掉两只蝙蝠，然后等我方从遗迹中出来再对付右方的邪教僧，先用主角把不会用魔法的引下来干掉，再打其它四个，应该采用一拥而上的战术，不要给敌方留下反击的机会，还要注意不要将我方站成十字型。

湖上遗迹攻略：

当第一个伙伴调查遗迹后，躲藏着的盗贼就会出现抢先进入，因此我军要先集中在遗迹四周后再派队友进入。进入遗迹后只有一直走（沙地）才能追到盗贼，所以要派不受沙地影响的战士雷哥第一个进入（让在雷哥之前移动的队友携带地图调查遗迹，然后马上让雷哥进入），然后再派丝迪取右下方的宝箱。

BATTLE 4:盗贼之村达斯多(ダステイ)

经过多场战斗后我军已经相当疲惫，虽然斯达多村是著名的盗贼聚集地，但美迪奥仍决定在此休息一晚再出发。第二天清早我们发现与挟持皇帝有牵连的女祭师巴沙达（バサンダ）也留宿在此，她听到手下报告说帝国的史比迪度（スピリテツト）将军在附近后就匆匆向盗贼首领史拉夫（サラフ）告别了。在酒吧二楼的露台，我们看见史拉夫的部下报告圣比奥斯军坏他好事的消息，复仇心切的他便率众去追击圣比奥斯了。若在剧本1的巴鲁沙漠村旅馆二楼璋隐藏房间中救过帝国弓兵巴兰特（バーナード），只要出露台后再返回，他就会出现并加入我军，然后再到史拉住的地方取得力量手镯后便可离开村子。

战略指南：

我们为追击圣比奥斯而决定走山道捷径，在此遇到了共和国军的残兵。此战没什么难度，只是地势的高低对弓箭手比较有利，但是弓箭手的防御力很低，不可放得太靠前。石头里可能有宝物，战斗时不妨检查一下。

BATTLE 5:顽固的巴利安特将军

终于来到了火车的交汇点，突然看见想投奔共和国的帝国难民正被共和国的宪兵队和巴利安特（バリアント）将军围攻。美迪奥决定伸出援助之手。此时圣比奥斯军赶到并劝巴利安特停止战斗，但顽固的他不肯屈服，于是我们决定对付巴利安特里，而圣比奥斯负责共和国宪兵团。

战略指南：

开始时不要走得太靠前，可以让主角把敌人一批一批地引过来再逐个消灭，然后加满 HP 去打 BOSS，轻松！

圣比奥斯表明清白后，美迪奥也相信挟持皇帝一事不是他们所为，为了知道是谁挑起了战争，美迪奥决定到巴拉当镇（バーランドへ町）找尼路亚斯（レリアンス）将军借船出航。

第二章——叛乱者们的策略

BATTLE 6:夺船之战

来到阿拿吉古村（アナフエクト）村附近的草原，我们发现了一堆尸体，正当困惑的时候出现了帝国的生还者，他说史比迪度将军被女祭师莎达施了咒术而失去理性，说完便惨叫一声消失了。无计可施的情况下我们也只有先去附近的村子去打探情报了，穿过一间宿屋，我们听到两名共和国士兵谈到史比迪度将军落入莎达圈套的事，而保路科特（プロフオント）将军也要向村长借船。我们来到村长家附近，看到保路科特正与船长吵闹，原来船长不想把船借出而保路科特要硬抢。为了借船，上吧！



▶须先调换视角而后调查。

战略指南：

因副官施多拉（ステラ）会用炮弹炸掉左边的路，所以我军要从右方前进，敌人不强，但要注意敌方的魔法师。将小喽罗全部干掉后，主角可与同伴交谈决定是否放过施多拉，放过她的话她便会劝保路科特与我们一同坐船，但是他死也不答应。若杀掉她保路科特，会扬言此仇他日必报。笔者建议选择放人（就算杀掉他也得不到多少经验），以后他会报恩的。

BATTLE 7:

我们在村外遇到了鸟人谢路（ゼロ），原来他是圣比奥斯派来协助我们的。突然间树林出现了二王子心腹卡谢路将军的伏兵，他说美迪奥因为刚才放了共和国将军而要逮捕他，我军当然要反抗到底。

战略指南：

此战中敌方会用二级冰雪术的魔法师非常厉害，我军切不可站在一起，在他使过一次魔法后就要立刻将其干掉，其他的敌人不太厉害，我军足以应付。

BATTL8:地下洞窟之战

军师基达加觉得刚才的士兵不像在逮捕我军，简直像要消灭我军似的，但现在最重要的是尽快到巴拉当镇，根据村长说的，我们进入了秘密的地下洞窟。刚一进调整，就有一个男人从瀑布外跌了进来，接着又有一名忍者少女赶至，原来那个男人是她的父亲。这时谢路发觉那名男子脚下的岩石松动了，虽然他用了最快的速度，但那名男子还是摔了下去，不肯放弃的谢路飞下去救人了，而我们要面对突如其来的怪物。

战略指南：

此版的地形高低及狭窄的道路令我军行动很不方便，而且真正要应付的敌人不是刚开始的一伙，而是以后分四次出现的增援。先派两人走最上层去取宝箱，主角跟着女忍者走，与其对话后她会加入我方，以后就没什么难度了，下方出现的 BOSS 虽然魔法厉害，但 HP 很少，两下即可搞定。（注意一定要让女忍者活着）

BATTLE 9:野外怪物的袭击

那位女忍者名叫叶月（ハツキ），虽然成功地保护了她，可惜谢路救她父亲上来时他已奄奄一息了，待留下要叶月协助美迪奥的遗言后便去世了。出山洞后天已经入黑，我们决定到附近的沙拿达（ラインサイド）村休息。第二天清早乌达在村中打探到共和国和帝国军同行的消息，一脸疑惑的美迪奥决定先与圣比奥斯会合。出村前可先到共和国本阵的大瓶里取得饲料，再到鸡棚对母鸡（不动的那只）使用，带它返回本阵后它会待在我军。

战略指南：

此战较为简单，敌方没有魔法师，也没有 BOSS，先到遗迹取得宝物，再到上面干掉敌人增援即可。

河川遗迹攻略：

此战要派出人马骑士奇比路及鸟人谢路，叶月也可加入从旁边助攻。奇比路先从左边进攻，有一个盗贼会突然改路往右逃走，此时谢路和叶月便可沿直线前进狙击他，取得三件宝物后即可离开。

BATTLE 10:营救圣比奥斯军

战斗后基达加说帝国的艾露比莎姆（エルベセム）神的守护力变弱了，因而令四周的怪物活跃起来，但时间紧迫的我们已无暇顾及这些了，当我们来到共和国国境的吊桥时，看见在共和国内极负威名的加查路（ガーゼル）将军布下战阵想要伏击圣比奥斯，与此同时我们也被共和国发现，为救圣比奥斯此战在所难免。

战略指南：

此战敌人颇多（调查右边独立的柱子可发现冶炼石，但只有魔法师能对我方构成威胁，尽快消灭他即可。战斗后期会出现圣比奥斯一方的剧情，艾乔路（エキユアル）将军想将吊桥弄断来消灭圣比奥斯，但加查路见他的部下仍在桥上就把艾乔路推下山崖来加以阻止，现在只剩下他的副官与我们战斗了。对付他的方法是将其两旁的木桶打碎然后从四面夹击他，很 EASY 的。

第三章——遥远的巡礼之路

BATTLE 11:大木通路之战

我们行军直至深夜，在前方村落投宿的时候，遇到了邪教团夫沙姆（ブルザム）四祭司之一的风之哥利亚当（ゴソアテ），但他否认自己与邪教团有关，并询问美迪奥有没有见过一个名叫古拉斯亚（グラシア）的银发少年，美迪奥摇了摇头，然后他又告诉美迪奥比少年就是艾露比莎姆神的子孙，说完就与他的部下消失了。

第二天清早丝迪发现此村的村民外表奇特，美迪奥一打听发现此村叫史达保（スタンブ），是妖精们聚集的村落，他们与世无争的宁静生活与我们形成强烈对比。沿绳梯爬上可到达大木的妖精住所，在其中有一个被木箱围住而无法进入的出口，其实只要上到二楼调查一个紫色的桶即可下到那个出口，在箱子中能找到加全员 MP 的宝物。走到底后突然听见少女的悲鸣，同时门内走出一位名叫达比度（ダビデ）的男人，原来那名少女是他的情人，我们答应帮他救出少女。

战略指南：

开始时只有美迪奥、奇比路及达比度参与战斗，注意敌人攻击会带有毒性，应买一些消毒药草再回来战斗，当三名战士全部走出去后会来到大木的外面，其余的同伴也会出现在另一地点继续战斗。当消灭了各自的敌人后会回到大木战场，逐一清除喽罗再集中围攻 BOSS 狼人，它的攻击力及防御力虽高，但在我军的密集进攻下也变得不堪一击了。

打败狼人后它会对我军说邪教团四祭司之一的哥利亚当已向帝国进发，其余的二名祭司菲亚路及特诗妮（デスヘレン）仍留在此指挥战斗，在恐吓我军说四祭司如何厉害恐怖后它就死去了。

BATTLE 12:拯救精灵师赫度芭

到大木之回廊出口会遇到邪教团祭司菲亚路及特诗妮，他们挟持着达比度的女友赫度芭（ヘドバ），要兵美迪奥说出古利诗亚的去向，其后便命令部下将赫度芭催眠，要她与情人战斗。

战略指南：

此战甚为艰难，赫度芭的二级冰雪术极其厉害，但是不能杀死她，因此我军不能聚在一起，还要注意黑色邪教僧的攻击会带有毒性。待赫度芭的魔法用完再去攻击 BOSS 绿色蒙面邪教僧，只要消灭他便可救回赫度芭。

BATTL13:巴拉当西平原之战

赫度芭回复自我后，特诗妮再次出现，但以我军现在的实力不能与她抗衡，这时一名貌似恶魔的人加鲁姆（ガルム）突然出现，破了特诗妮的魔法后警告她立即离去，接着他说夫沙姆教的目标其实是处于圣都艾比西姆的（エルベセム）的比沙西姆之杖，而拥有此杖者正是神之子古利诗亚，虽然不知他是敌是友，但美迪奥仍向他道谢，加露姆离去后赫度芭说从他身上感到一阵恐怖的气息。离开大山之通道后我们终于到达巴拉当镇，可是邪教团亦在此时伏击我军。

战略指南：

美迪奥可用魔法回到村子中达比度初次出现的房间内取得“千泻遗迹之地图”再到战场继续战斗。

此战很简单，敌人不多而且实力也不太强。战斗中上几战的佣兵祖利安突然出现，原来他被加鲁姆击落瀑布后大难不死，见美迪奥正在对付邪教团，他也决定加入战斗。

BATTLE 14:老骑士多哈特

战斗刚一结束，尼路亚丝将军就驾驶巨船史基托（ツーゲ）号出航了，众人只好先到巴拉当镇看看。在镇中当守卫听到我们准备等潮退后前往圣都时，立即把入口封死不准我军离去，原来昨日圣都发生了异变事件，尼路亚丝派去调查的军队也音讯皆无，因此禁止前往圣都。无计可施下达比度说当年此地领主托拉尔（テイーフニイ）被帝国军包围时他突然失踪一事，从此推测这馆内可能有秘道离开巴拉当镇。在村中一个不易被发现的木箱内和天台上可找到冶炼石。

在领主之馆的地牢里我们见到了共和国骑士多哈特（ドンホート），将地牢入口处的木台上取得钥匙后再到多哈特的监牢门处使用，他便会带我们从秘道离开巴拉当镇。（调查旁边的兽头可得勇气面包）

战略指南：

先到左边取得宝物后再进入战场，因多哈特的骑士资格很深，他只作为 NPC 出场。

此战开使后敌方援军会不断出现，但不太厉害，也没有 BOSS 出现，在右方遗迹内取得宝物再消灭敌人即可过关。

千泻遗迹攻略：

此战要由丝迪，奇比路负责夺宝，但我军只要接近遗迹附近的草地盗贼就会进入夺宝，所以切不可轻举妄动，要等奇比路、丝迪接近时再进入遗迹。

遗迹内四周的骷髅战士会站着不动，所以没有阻挡我去路的不用理会。奇比路有足够的机动力取得下方宝箱后再截击想逃跑的盗贼，丝迪则负责帮奇比路开道，她的火系魔法对骷髅战士和盗贼相当有效。

BATTL15:通往圣都之路

我们来到了通往圣都的必经之路，但潮水未完全退去，道路狭窄对行军十分不利。由于协助神子之事刻不容缓，我军必须继续前进。

战略指南：

此战地形对骑士十分不利，但对战士和魔法师的影响不大。战斗初期要注意女妖魔的扰乱攻击，一旦有人中招要立即用消毒草解毒。一路前进海上会不断出现八爪鱼之爪，HP 在 20 以下的队员最好不要靠近海边，它们可能会将你一击致死。战斗中段鸟人谢路会再次出现，他警告美迪奥前方有一异物，并受圣比奥斯所托带来艾比西姆宝珠（最好先把宝珠交给美迪奥）。继续向前，那只怪物果然出现了（用宝珠在它面前使用后攻击才会有效），攻击它时用战士和火系魔法比较有效。

第四章——污浊的圣地

BATTLE 16:拯救村民之战

终于来到了艾比西姆，但圣都内的村民对美迪奥军不大友善，原来最近帝国军内有多人与邪教团有密切关系，而且昨日又发生了爆炸事件，令村民觉得我军也和邪教团有关，村长更是对我们的提问守口如瓶。离开村镇后我军遇到了邪教僧军队，还说他们占据神殿只为护送神子，简直是胡说八道。这时出现了一位僧侣，名叫希娜（ヘラ），她是为了解放被邪教团捉去作人质的村民而离开神殿的，多哈特此时会提出用自己来诱敌以掩护我军救出村民，美迪奥见他如此英勇便答应下来。

战略指南：

此关的主要目的是保护希娜和五位村民，开使时希娜要用自己作盾牌来保护村民，而我军速度快的如美迪奥、叶月和基达加要尽快赶去救五位村民，此后敌军会一拥而上，骑士和魔法师只要消灭一次敌方就会派出增援，所以只要将五位村民放到安全位置就可以不停地挣经验了，让等级较低的鸟人谢路尽快升级转职吧。（注意要让希娜活着她才会加入）

BATTLE 17:神殿的守护神

战斗后村长为答谢美迪奥会邀请我们回村子休息，到村长家后，他说在神殿外的宝物库有一名叫比路尔（ビロイ）的守护神，只

要有一件名叫比路尔之眼的道具便可唤醒他，取得他家里的“宝物库地图”后再在村中找到一名刚才受我军保护的青年，从他手上可取得比路尔之眼。若他在刚才的战斗中被杀，调查他被杀的地方也可得到此道具。

我军来到神殿外发现四祭司之一的菲亚路已经来了，而且正准备前往神殿强迫神子交出神杖，他向美迪奥挑衅一番后就离开了。此时守护神殿的装置哥亚（**コア**）突然发动，一名蒙面邪教僧惨被电死，前往神殿的战斗正式展开。

战略指南：

此场最烦人的就是那六座不能攻击的哥亚，它们的击攻范围及射程非常大，很容易被它打到，减少被电的方法是沿着墙边前进。（可以多买一些药草以备急用）先去宝物库取得宝物，然后前进消灭骑士和地狱犬（注意地狱犬的攻击会带有毒性），BOSS 四周的魔法师很麻烦，要先灭之再合力攻击 BOSS。

神殿宝物库攻略：

当我军有队员进入宝物库，附近会有四名援军出现阻止我军进入，要先消灭他们才行。

此战要派出鸟人谢路、丝迪和奇比路（让谢路拿宝物库地图）。谢路应尽快飞到前方调查两个亮点打开左边的门让同伴通过沙地，消灭一个盗贼后另一个会在出口处站着不动，不要着急，先打碎木桶拿宝物然后再消灭之不迟。



▶调查箭头所指柱子可得冶炼石。

BATTLE 18:拯救神子之战

我军以最快的速度赶往神殿，但巴沙达和特诗妮早已在此守候多时了，而菲亚路正在神殿地下强迫古拉斯亚解开神像的封印。此时帝国军队的执行死刑部队宁巴特（**レインブラッド**）突然出现，他们是奉命来带走神子和神杖的，若防碍他们执行任务就算是王子美迪奥也要铲除。

战略指南：

先取得前方的冰雪珠到冻结点使用，再走到楼下即可到达神殿地下，注意取宝箱的队员要有较高的 HP，否则特诗妮一个魔法就能让他归天。冻结点每一回合会融化一次，使用冰雪珠的同伴将无法进入，因此魔法师赫芭度要留在入口外面使用冰雪魔法才能使他进入。（调查独立的柱子可得冶炼石）

神殿地下攻略：

我们来到神殿地下，看到菲亚路为了得到神杖，不断地向古拉斯亚施雷电魔法，我军当然要尽快阻止他。

此战较简单，敌人不多，也是常见的那几种，注意攻击 BOSS 前要先干掉两侧的魔法师。

消灭菲亚路的部下后他仍然挟持着神子，还威胁说再不解开封印，等宁巴特部队来到时全都得死。神子为了保全大家，决定解开神杖封印，此时宁巴特的部队赶到，不过我们也及时拿到了神杖。突然强光一闪，菲亚路和宁巴特部队昏了过去，原来是神杖放出了巨大的能量将他们击昏了。为了防止宁巴特部队醒来后对我军不利，我们从秘道离开了神殿。

BATTLE 19:海上炮击战

离开神殿后我们上了史基托号巨舰，在船上尼路亚斯谈到了现在各方的状况，他认为帝国军的高层人物与邪教团有牵连而最可疑的人就是二王子阿洛格特，因为以前他追击邪教团的船只时遭到古尼路将军的舰队艾捷基达号的攻击，以后在质问二王子此事时他说古尼路误认为史基托号是邪教团船只。此时他的助手奥丝汀（**オネスティ**）调查到帝国军正准备由莎拉巴特镇的南方入侵共和国的薄弱地点赫多拉特（**ヘツドランド**），谈到此时他觉得很疲倦，尼路亚丝请他到自己的房间休息。我军在船上休整一番后（在多个箱子中可找到冶炼石）来到菲亚路的监牢，此时他突然醒来，并说古尼路的舰队马上就要来消灭我们，接着使用魔法逃走了。回到甲板看见艾捷基达号果然在我军附近，王子阿洛格特命令史基托号众人快将神子及神杖交出，不然就发炮攻击，我军为保护神子，与艾捷基达号展开一场海上炮击战。

战略指南：

此战要先派 HP 较高的雷哥去前方炮台担任炮手，并派魔法师给予加血，其余队员要站在离敌舰较远的地方以减少掉血。敌方的飞翼骑士会不时飞近，弓箭手要及时消灭他，而后方的炮台在敌舰接近时方可使用。将敌舰的炮台全都消灭后，古尼路将军便会下令接近我军发动白刃战。

BATTLE 20:舰上白刃战

战略指南：

我军要先消灭沿桥过来的敌人再往前走，防御力较差的同伴不能抢先上桥，走到桥头时补充 HP。冲到船头消灭一批喽罗后古尼路会下来进行攻击，他具有一击必杀的能力，因此不能把防御力差的同伴放得太靠前。围住古尼路将其消灭后假冒阿洛格特的邪教僧会在此时表明身份，他的防御力很高，用魔法来对付他比较好。

邪教僧死前说奥丝汀正被困在船仓里，我军前往后发现奥丝汀是菲亚路假扮的，而且他还用计把尼路亚斯将军困在船仓的监狱里。这时大王子的军师宝路氏比（**ブレスビイ**）赶到，说有一飞行物体在帝国上空放雷电魔法。神子说他有办法阻止他，并愿意跟宝路氏比前往帝国，祖利安及多哈特也愿意随行，而施路也决定尽快飞往哥利加露特（**コラガルト**）找菲亚路，美迪奥则要继续找寻其父王的下落。

第五掌—被捕的第三王子军

BATTLE 21:释放同伴之战

来到莎拉巴特镇的美迪奥军正在本阵中讨论局势，奥丝汀说从她观察所知，此地的总督古拉比（**グラビー**）是个吸取民众财富而自肥的人，奇比路和基达加也觉得他与各邪恶事件有关。

到中央酒吧的天台上可遇到骑士阿沙（**アーサー**），他问美迪奥是否需要他的帮助，答“是”他便会加入我军，在武器屋可以用冶炼石打造强力武器，此外，一定不要忘了在东区户外的卖花女处购买鲜花。回到西区时丝迪和奥丝汀会突然出现，并说除她二人外，其余同伴全都被逮捕了。利用击败古尼路时取得的钥匙型金棒到他在第一章时出现的秘道外墙使用便可进入总督府，逃过士兵的电筒巡视，经过二楼后再落一层就会发现监狱，狱卒看见美迪奥会立即喊士兵们赶至，我军必须尽快救出同伴。

战略指南：

此战开始时只有美迪奥·丝迪和阿沙三人参与战斗，首先要消灭前方狱卒取得钥匙，然后要尽快释放远处的同伴，因为过一会儿敌方大批援军会赶来，放出的同伴要在中间桌子上取得武器后才能战斗。待我军放出足够多的同伴后这些敌人简直是小菜。（留

意左上方的木桶要一并打破）

BATTLE 22:营救帝国皇帝

经过左边的门可拿到两个宝箱，皇帝果然被二王子和总督古拉比囚禁于此，多美利特皇帝一眼就看出此事是由古拉比所策划的，二王子只是听从他人的傀儡而已，阿洛格特听后愤怒非常，大喝此事完全是自己的意思，还说把大王子和三王子除掉后他便可成为唯一的王位继承者。

战略指南：

此版的任务是进入总督府，敌人不多而且很分散，将其围住后两三下即可解决，注意中间的高级魔法师和高级僧侣很厉害，我军切不可站在一起，消灭他们后另一边的敌人会自己过来送死，加满HP再进入总督府吧。

总督府内攻略：

皇帝称被挟持只是想将计就计制造攻打共和国的籍口罢了，二王子及总督见此大为愤怒，立即召出了特妮诗及邪教团，誓要将美迪奥消灭，而二王子的属下忍者也沙（**ヤツヤ**）出现将他救走了。

首先将下层的鸟人灭掉，再将我军分成两队由左右楼梯前进敌方会有援军出现，而且特诗妮也会出来放魔法攻击（上楼梯后最好先记录），我军最好派人将其引出来然后一回合干掉，否则后果将不堪设想。

BATTLE 23:加洛舒兄弟的悲剧

击倒特诗妮后她已经奄奄一息了，但是剧情就像我们想的，忍者也沙再次出现将其救走。此时奥丝汀赶到，他说二王子夺去史基托号逃走了，皇帝让他送一封信到帝国首都，接着便准备前往共和国以完成他的统一大业。

美迪奥来到吊桥前，遇到在剧本1中被圣比奥斯所救的加洛舒（**ガロツシユ**），他会要求加入，答"是"便可。（若在剧本1中他被杀，想加入的就会变成他的弟弟）离开莎拉巴特镇我们遇见了施路和路亚丝，并知道了共和国国王已死的消息，帝国皇帝听后说这是天意，正好促成他的统一大业。正说着，前方出现了加洛舒的弟弟支艾多（**シエイド**）阻挠我军前进。

战略指南：

此战出现了很多新敌人，给的经验值也不少，等级不够的同伴可以在此提升等级（加洛舒的攻击力很低，最好用冶炼石给他打造一个好武器再战斗）。此战敌人会自己靠近我军，因此无须太主动进攻而令阵营分散，BOSS的能力不强，最好先将喽罗全部干掉再打他。

支艾多临死前不忘提醒他哥哥经过洞窟时要小心敌人，皇帝看后一再强调统一大陆便可避免此类悲剧发生，但美迪奥心里对他父亲的想法未能认同。

BATTLE 24:共和国领主的复仇

到艾罗村（**アイロの村**）的猪栏与三只猪仔交谈后它们便会跟着美迪奥，带着它们过一座桥会找到一只大蛋，再拿到本阵给母鸡它就会变成一只长了脚的怪蛋。接着到村中桥前找到一名喜欢花的少女，只要将在莎拉巴镇买的鲜花送给她便能得到国境遗迹地图。

离开艾罗村后我军进入洞窟，在其中遇到了共和国的领主沙奥斯（**サイオス**）和达加（**ダツカ**），他们为报盟友托拉尔的仇，决定向我军进攻。

战略指南：

此战最麻烦的不是领主的军队，而是那位皇上大人（他会自己过去送死），我军前进到狭窄通道前，要围着高地附近攻击敌军，不要让皇帝走到敌人的攻击范围内，只要皇帝一死全军便要撤回村镇重新开始。消灭了高地附近的敌人后我军就可派人夺取遗迹中的宝物，然后先消灭右上角的军队，再干掉领主即可过关。（调查右上角突起的石头可得冶炼石）

遗迹攻略：

此遗迹要由丝迪和奇比路出场，先安排一名同伴踩着机关开启石墙，令丝迪和奇比路能追上盗贼，当盗贼取得第二个宝箱后再将石门关上，丝迪便可施魔法干掉盗贼。

BATTLE 25:湿地草原之战

击败沙奥斯后他会哀求皇帝饶他一命，美迪奥虽代为求情，但他仍被皇帝所指使的忍者也沙干掉了。

来到沙奥斯的领地，皇帝打算连沙奥斯的妻儿也一并杀掉，美迪奥虽极力反对，但也只能将刑期拖延数日。出城后我们来到一处布满水坑的湿地，邪教团又在此地伏击我军。

战略指南：

此战为保全皇帝，仍要按他的路线前进，敌人的布阵十分松散，可将其逐个击破（同伴最好都带上妖精之粉），BOSS毒虫女王HP极高，要先消灭其他敌人再攻击它。

BATTLE 26:火山洞内的愤怒翼龙

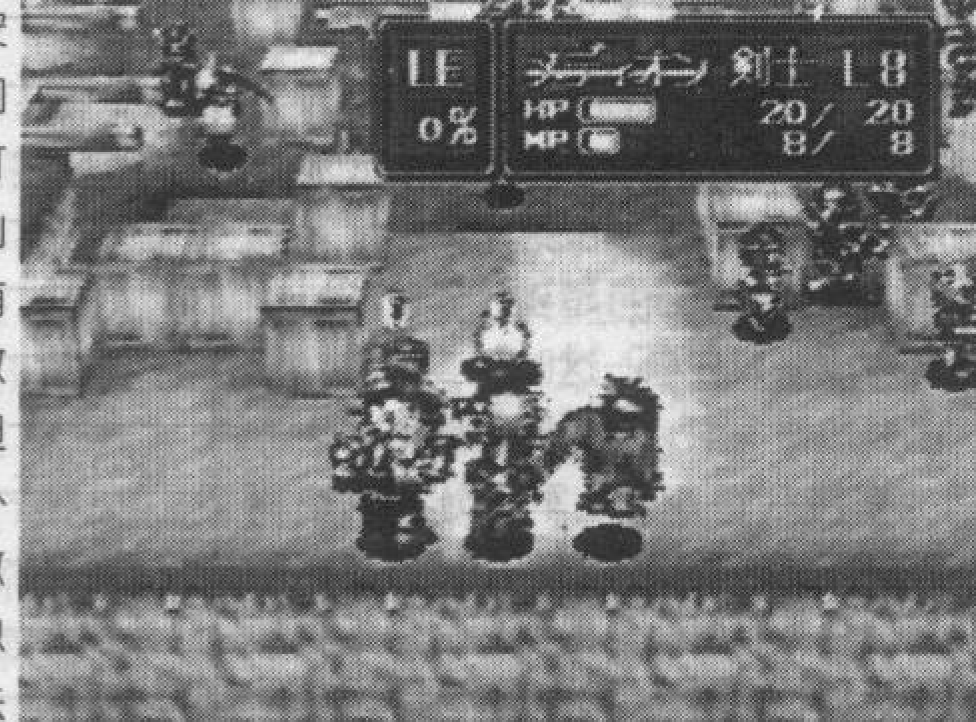
击败邪教团后，魔法师邪教僧恐吓美迪奥火山洞内会有更可怕的敌人，当我军进入火山洞后果然又有另一班邪教团在此伏击，他们说此地翼龙的孩子刚被圣比奥所杀而非常愤怒，它已打算以圣比奥斯的好友美迪奥作为复仇对象。

战略指南：

此战场的地形经常起伏不定，但因弓箭手和魔法师系的同伴攻击时不受地形高低的影响，所以他们要受重点保护。在接近BOSS时会出现翼龙，它的HP很多，我军要在不惊动BOSS的情况下将其消灭，否则就很危险了。BOSS牛头人并不厉害，几下便可解决。顺带一提，若在剧本1中没有杀死翼龙的孩子，宝物库便不会被石头封死，里面可取得钉头槌和龙之杖。

BATTLE 27:地下遗迹内的巨型战车

皇帝看见邪教团拥有连翼龙也可控制的法力，开始担心帝国首都的安危而有回国的打算。出火山洞后又有一批邪教僧出现，但他们意外地收到撤军的消息而离去了。此时忍者也沙出现说二王子已被圣比奥斯军击毙，愤怒的皇帝复燃了进攻共和国的决心。我们到史托到达镇后在酒吧遇见了一位名叫巴比斯（**パペシツ**）的魔物使，交谈后他加入了我军。（在武器店内可取得奈落遗迹地图）在大使馆找到皇帝，谈论了攻打共和国的事后，也沙出现报告了领主古拉比在此地的地下遗迹内藏有一巨型战车，皇帝立即命美迪奥前往将其收拾掉。



◀调查右上方的柱子可得冶炼石。

战略指南：

来到镇内仓库的地下遗迹，特诗妮及一批邪教僧为保护古拉比离开而迎击我军。

此战要前进得快一点，否则盗贼会提前出现夺走遗迹中的宝物。击攻BOSS时要分三路前进，先消灭她旁边的喽罗再把她夹在中间击攻击即可过关，注意鸟达要及时用多人加血术给队友加血。

奄奄一息的特诗妮非常悔恨，此时突然出现一位自称是特诗妮妹妹的神秘少女阿珍（ジエーン），她将特诗妮救走后便匆忙离去了。

遗迹攻略：

此战要派出鸟人施路，奇比路、巴比斯、丝迪及赫度芭前往（进入前最好记录一下），施路负责左边的箱子，奇比路要以最快的速度追击左边的敌人，巴比斯追击右边的，两名魔法师负责攻击木桶，挡着去路的血骷髅和想从中间逃走的盗贼。

BATTLE 28：古代神殿的最后之剑

回本阵后基达加提出了一条妙计：内外夹攻战车。达比度表示愿意担任攻击战车内部的指挥，此时皇帝出现说非常赞成这个作战计划。

追攻战车前我们来到了位于 BATTLE27 地图右下方的古代神殿。此关共分 8 个小战役，敌人是由易到难驻守的，而且每层 BOSS 附近的敌人死后也会再次出，这对提高等级有很大的帮助，尤其是第六层的血骷髅，其 HP 值不高，但给的经验很多，我军可以在此将等级提高到 20 以上，虽然得花一定时间，但对以后的战斗会有很大帮助。最底层的 BOSS 妖术师的魔法在只攻击一名同伴时会一击致死，这时我军要站成十字型给他攻击，然后再用乌达的集体回复魔法恢复 HP，击败他可取得“最后之剑”和“大地之杖”。

BATTLE 29：战车决战

古拉比驾驶着他的战车准备击破共和国的坚固城墙，此时由达比度所率领的第二军功其不备进入了战车内部，而第一军负责对付古拉比派出的军队。

战略指南：

此战分内外两个版面，美迪奥所率领的第一军只要不断消灭出来的敌人即可。人数较少的第二军的战斗十分艰苦，所以由魔物师所驯服得来的魔物对战斗会有直接影响。行军到一半时古拉比会变身成一只狂兽，这时第二军的战斗速度要加快一点，因为时间拖得太久的话战车将会逼近第一军不分敌我地攻击。消灭狂兽后也沙再次出现协助狂兽启动了战车，美迪奥的第一军冷不防被炮火炸了个正着。

最终战：美迪奥与圣比奥斯的无奈决战

在炮火中及时逃离的美迪奥军只受了一点皮外伤，但共和国的城墙已被战车击破，在烟火中城墙上出现了共和国领主迪拿尼（テイラニイ），他命令圣比奥斯为共和国报仇，两军各为其主，一场无奈的战斗开始了。

战略指南：

前方圣比奥斯军的能力并不强，只要美迪奥和丝迪放两次雷电魔法即可摆平。（不要杀圣比奥斯）城墙上也沙的雷电魔法很厉害，我军要先集中兵力将其干掉，迪拿尼嘛，围住痛击不需三回合即可将其击毙。

未完的结局：

美迪奥进城后发现市镇已被战车击得破烂不堪，这时皇帝要他立即消灭圣比奥斯，不然会对他母亲不利，就在两正要开战的时候，奥丝汀突然出现并对送信一事很慌张，另一方面，神子古拉斯亚及祖利安等人的船只离帝国首都已越来越近。

补充：

在 BATTLE 28 中，魔物使巴比斯可以驯服魔物加入第二军，方法是击毙敌人的前一击交给他负责即可（最多只能驯服三只）。

冶炼出的武器、装备一览表

在游戏过程中，调查各处会获得 3 种物质，分别是银冶炼石（ミスリル银）、冶炼石的碎片（ミスリルのかけら）和黑暗冶炼石（ダークニター），将它们交给冶炼屋的冶炼师即可订做各种武器、装备。

银冶炼石（ミスリル银）打造图表

武器类别	费用	完成品
匕首	4000	ミスリルナイフ/ハタフライナイフ/アサツシナイフ
劍	10000	カウンターシード/シードオブシヴア/レウアテイン
轻剑	8000	ミストレイヒア/マシツクレイピア/シヤレソレイヒア
刀	9000	ラストブレード/ルーンブレード/フオトンブレード
日本刀	12000	风切りの太刀/骨食クの太刀/海鸣りの太刀
翼	11000	シルフウイング/ソニツクウイング/コスモウイソグ
长矛	12000	ゲイルランス/ホーリイランス/トラグーンランス
矛	9000	シルバースピア/カウンタービア/ランスロツトスピア
戟	13000	ブレイブハルバード/ロードハルバード/アークハルバード
斧子	8000	ヒートアツクス/ギガントアツクス/ドラゴンアツクス
战斧	6000	ルーントアツクス/キラートアツクス/スカイトアツクス
钉头棍	9000	セイントメイス/リベンジメイス/トールハンマー
ANK	15000	スピンアンカー/クラツシユアンカー/グラピテイアンカー
爪	6000	ミスリルクロウ/タイガークロウ/ベルセルクロウ
手套	5000	スパイクグラブ/マツスルグラブ/スパークグラブ
铁锚	5500	ギガントナツクル/ミストナツクル/ワイヤーナツクル
棍	13000	メイズロツド/ミルキーロツド/アルケミーロツド
杖	14000	フールワンド/チヤームワンド/ウイツチワンド
ANKH	12000	ドルイドアンク/サイレントアンク/セラフイツクアンク
矢	13000	月光之矢/龙骨之矢/破魔之矢
QUARREL	12000	ミスリルクオレル/フレイムクオレル/ソニツククオレル
炮	15000	マグナムシエル/ストームシヨツト/メテオシヨツト
手里剑	7500	紫电/八方手里剣/风魔手里剣
鸟嘴	400	银のくちばし
鞭子	13000	クイーンウイツフ/爱のムチ/ムツチムチ

冶炼石碎片（ミスリルのかけら）打造图表

类别	费用	完成品
辅助装备	1500	パワーリング
辅助装备	1500	プロテクトリング
辅助装备	1500	マジツクリング
辅助装备	1500	ゲイルリング
辅助装备	1500	アタツクリング
辅助装备	1500	マスターリング
辅助装备	1500	アルテミスビアス
辅助装备	1500	マルスチエイン

黑暗冶炼石（ダークニター）打造图表

类别	费用	完成品
劍	12000	ダークサイドソード
日本刀	12000	村正
刀	14000	イビルハルバード
斧	10000	イビルアツクス
战斧	8000	ジギタリスクロド
棍	16000	テーモンロツド
矢	16000	カンタレラの矢

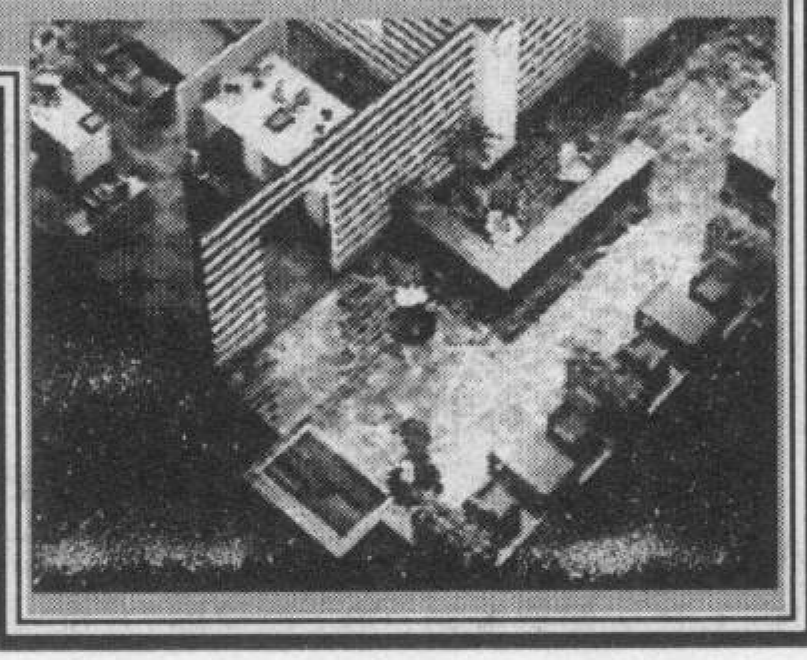
文/康达　　责编/PERFECT

成为日本代表队领队

世界最初的足球 RPG

运筹帷幄 模拟监督

由于今年日本队创入了法国世界杯，于是被冠以"J联盟"、"世界杯"头衔的足球游戏便纷纷出台。除了 EA、KONAMI 的传统作品外，最引人注目的恐怕就是这款 ENIX 制作的"足球 RPG"了。游戏中将 RPG 成份与育成成份进行了巧妙地融合，玩起来即有"创造球会"的精心调配又有"天使之翼"的超级特技，令人欲罢不能。



SS　厂商：ENIX　类型：RPG

发售日：98 年 6 月 25 日

有没有信心率领日本队在"世界杯"中夺冠捧杯呢？

基本操作

L	显示简易地图
R	显示日期
X	跳过一星期
A	显示领队指令
B	取消指令
C	决定指令
START	显示比赛中指示，删除新闻报导画面

36 名日本 J 联赛球员简述

(注：GK 守门员、DF 后卫、MF 中锋、FW 前锋)

汉字名称	日文名称	位置	汉字名称	日文名称	位置
川口能活	カワグチ	GK	平野孝	ヒラノ	MF
樽崎正刚	ナラザキ	GK	服部年宏	ハットリ	MF
冈中勇人	オカナカ	GK	名波浩	ナナミ	MF
小岛伸幸	コジマ	GK	中村俊辅	ナカムラ	MF
中村忠	ナカムラ	DF	中田英寿	ナカタ	MF
名良桥晃	ナラハシ	DF	下平隆宏	シモダイラ	MF
柳本启成	ヤナギモト	DF	北泽豪	キタザワ	MF
铃木秀人	スズキ	DF	小野伸二	オノ	MF
相马直树	ソウマ	DF	伊东辉悦	イトウ	MF
中西永辅	ナカニシ	DF	三浦知良	ミウラ	FW
齐藤俊秀	サイトウ	DF	柳泽敦	ヤナギサワ	FW
小村德男	オムラ	DF	洛佩斯	ロペス	FW
井原正巳	イハラ	DF	西泽明训	ニシザワ	FW
秋田丰	アキタ	DF	中山雅史	ナカヤマ	FW
山口素弘	ヤマグチ	MF	高木琢也	タカギ	FW
本田泰人	ホンダ	MF	城彰二	ジョウ	FW
增田忠俊	マスダ	MF	冈野亚行	カカノ	FW
森岛宽晃	モリシマ	MF			

各场管的用途

足球协会(FOOTBALL ASSOCIATION)

1. 接待员：安排球赛及奖金，提升设施的等级和参加竞投成为各大赛事的主办国。

2. 球探：寻找球员及宝物。

LEVEL1：可以和少数几个国家进行友谊赛，球探寻找球员的成功率也很低。

LEVEL2：增加了可以进行友谊赛的国家，寻找球员时可以先选择你所需要的位置后再寻找，成功率也有大幅度提高。

LEVEL3：可以与所有国家进行友谊赛，与球探对话也增加了"找寻宝物"(アイテム探索)的指令，可以找到一些被称为传说之宝的宝物。

LEVEL4：可以申请参加竞选，争取成为世界大赛的主办国家。

球场(STADIUM)

比赛当日必须要去的地方，等级越高比赛后得到的经验越多。

财团(WINTHROW FOUNDATION)

1. 技术投资：令技术度提升，升至一定程度就可以到足球协会使协会和训练中心的等级提升。

2. 人气投资：令人气度提升，同理也可使球场和财团的等级提升。

LEVEL1：只能投资于"寄付活动"和"足球指导"，最多金额为 9900 元。

LEVEL2：增加了"留学制度完备"和"足球大会(サッカ大会)"的指令，最多金额为 99900 元。

LEVEL3：在二楼有一位大会投资人员，增加了"大会诱致"的指令，可以进入"地域大会准备"，当投资达到 100% 时，便可参加竞选，成为亚洲大赛的主办国。

LEVEL4：在"大会诱致"中增加了"世界大会准备"的指令。

训练中心(TRAINING CENTER)

1. 连系练习：除了能练习六个基本的连系术之外，还可以练习自己登录的连系，但练习只能提升熟练程度，想要提升连系的等级必须从比赛中获得连系经验值。

2. 个人技练习：使球员得到教练所懂得的个人技。

3. 代表变更：将后备队员变为正选，最多可选 18 名。

4. 情报：教练、选手、国家、对手的情报。

5. 道具(アイテム)：道具的确认、装备及使用，每名选手只能装备一件道具。

6. 作战立案

(1)阵型(ミステム)：有六个阵型可供选择。

(2)换人(メンバー)：将替补换为正选。

(3)制造连系：所谓连系就是指 2—5 个队员之间的配合，一般由后卫或中锋发起，通过中路的一些传配合或个人技巧将球传给前锋，最后破门得分。能否建立一个好的连系是比赛胜负的关

键。相信一些教练级的玩家早就跃跃欲试了吧，现在就满足你的愿望！（至少要有一次传球才能算完整连系）

LEVEL1：可以选以上 6 项指令。

LEVEL2：增加了一位集中特训的人员，可以进行 7、8 项指令。

7. 集中特训：令队员的经验值增加，但有时会导致受伤。

8. 改变位置（ポジション）：改变球员在队中的位置。

LEVEL3：增加连系熟练度上升的比率，缩短个人技练习的时间，降低集中特训时的受伤率。

LEVEL4：大致与 LEVEL3 相同。

省略用语一览表

AGE—年龄、PO—位置、LV—等级、ST—体力、SP—速度、SH—射门能力、PS—传球能力、DB—控球能力、BC—拦截能力、SV—守门能力、JD—判断能力

装备一览表（这里只介绍球员装备）

种类	名称	效果
队服	キーンズＧウエア	体力＋3
队服	ハードボテイ	体力＋7
队服	ガレオス	拦截＋10
队服	グローズヴアント	体力＋3、速度＋5、拦截＋14
球鞋	キーンス FS	控球＋3
球鞋	リーンズ FS ブロ	控球＋5
球鞋	はやて	控球＋10
球鞋	ストライクカノン	控球＋5、传球＋5、射门＋10
球鞋	ライトニングビー	传球＋23
装饰物	きんのピアス	速度＋4、判断力＋3
装饰物	きんのピアス	射门＋5、判断力＋5
装饰物	ミサンガ	全能力＋2
装饰物	パンダナ	速度＋10、传球＋8

名选手的重要性

名选手不但能力比一般球员高，而且还会永远跟随你，就算你到了其他国家当教练，他也会立刻加入该国国籍成为国家队成员。可拥有名选手的数目最多为 3 个，所以请慎重考虑吧。名选手一览表：

名称	位置	国家	地点	领队等级
ソウオス	FW	日本	体育用品店	1
ホイツトロツク	MF	美国	酒吧	1
グンワイス	MF	澳洲	财团	1
チヤン	DF	日本	训练中心	6
セルバンテス	GK	西班牙	财团	6
カルハライー	DF	摩洛哥	财团	6
サンチグリ	MF	西班牙	足球协会	11
グローヴロツト	FW	法国	足球协会	11
サツコ	GK	阿根廷	球场	16
エツカート	MF	德国	体育用品店	16
トウルスリエ	DF	法国	酒吧	21
ボラツキア	MF	意大利	足球协会	21

教练的基本技能对游戏的影响

教练的技能分为“个人技”和“特技”两种，“特技”是能帮助教练提升能力及个别技能的一种技巧。“个人技”是教练所懂得的个人技巧，能够在“个人技术练习”中传授给各个球员，每人最多能学三种，所以必须根据球员的位置来学习相应的技巧，而在这一类技巧中应选择那些所需时间较长的技巧来学，因为这样的技巧通常比较厉害，可以一招制敌。另外在大家所登录的连系中，当熟练度到达 30% 以上就可在比赛前的准备会中选择指令“连系”，再进入“个人技指示”，配合队员的个人技，能令连系的成功率大大提升。

个人技一览表

简易地图上有两间橙色顶的屋子，其中一间是以前一位著名教练的家，在每年的六月第四周他都会教你一种技巧，但是如果错过了日子，那便要等到下一年他才会再次教你。

国家	教练 LV	所能学习的个人技
法国	1	ロングペント
法国	4	カウンターペンチ
法国	8	サーチペス
阿根廷	2	ドライブシユート
阿根廷	6	ヒールボレー
阿根廷	9	ダブルボレー

特技一览

年份	修得特技	年份	修得特技
1	人材找寻的心得	5	连系的心得
2	技术的心得	6	教练的心得
3	人气的心得	7	交涉的心得
4	人技的心得	8	讲价的心得
		9	投资的心得

球员能力会受到年龄限制

当球员到达 30 岁左右，能力值便会出现某种程度的下跌，甚至会提出退役的要求，一旦他到了 40 岁，就会因年龄问题而强制退休了。

游戏合约

每隔两年国家便会与你重新签约，如果中途被解雇，教练的名声度会急速下降，而且与你签约的国家也会越来越少，当没有国家与你签约时游戏便会结束。

合约的内容除了要达成试合、技术、人气，指导和成绩五项之外，还要注意特别的条件。

要成为其它国家的教练主要取决于你的 LV、名声和信赖度，这三项能力越高，能够签约的国家便越多。

游戏心得

刚开始的日本队很弱，几乎场场都输，但第一年没有特殊条件，所以你只要满足合约上的条件即可，剩下的时间可以踢友谊赛和练习个人技。到了第二年、第三年就需要多多投资于技术和人气，大约到 335 便可使建筑物等级提升，然后人材会大批地涌现，第四年你大概就可以在世界杯上闯闯了，但是赢过欧洲列强的希望不大。以后当等级到达 6 段、11 段就可以去找名选手，笔者选的是后位、中锋和前锋，因为这三条线结合起来实在是威力无比，门将川口能活的力量也还说得过去。到了第八年你应该找齐日本国家队中的所有优秀球员了，为了世界杯而战吧。顺便说一句，用 SAVE & LOAD 大法是赢得世界杯的最好方法，否则想踢赢德国队、巴西队?22 世纪再见吧。

后记：游戏上手很容易，但开始时看着自己的球队场场失利，再加上一些烦索的设定，容易让人产生抵触情绪，这正是考验你抑制力的时候，只要闯过了头两年，你会发现经过一番苦心经营后，你的球队已经能胜过像丹麦、比利时这样的强队了，而且随着名选手的加盟，球队会日益强大起来。

文/康达　责编/PERFECT

次世代天空

兰古瑞萨V·传说的终结

感情育成 问题追加

“兰古瑞萨”系列的问题回答向来是玩家最关心又最头痛的部分。所以本刊略去长篇攻略，专门介绍有关友好度的问题回答。读者要注意的是，下文中三位女主角的译名同本刊6期彩页中的译名一致。

SS 厂商：NCS 类型：SLG 发售日：98年6月25日



三位性格各异的女主角，希格玛更钟情于谁呢？

★3个女孩子的必要好感度分别是：

玛丽：总分124

布兰德：总分122

克拉莉特：总分120

游戏初始阶段的基本值是100

Scennrio 1

如果希格玛比拉姆德先逃到边缘，他会说：「现在出的去啦，可是...」

然后会出现3个选项：

担心她—— 拉姆德好感度+1

赶快走吧—— 拉姆德好感度-1

问她该怎么办—— 无变化

Scennrio 2

如果希格玛先逃到边缘会出现选项：

担心拉姆德——拉姆德好感度+1

催促拉姆德快一点——拉姆德好感度-1

不说话——无变化

Scennrio 3

在画面左边居中的位置有三棵树围绕着小洞穴，调查后出现选项：

好——拉姆德、克拉莉特、布兰德好感度+1

不好——拉姆德、克拉莉特、布兰德好感度-1

拉出来——无变化

拉出来一点点——无变化

Scennrio 4

布兰德加入之前会提到基札洛夫，他想去试试看，接下来出现选项：

如果是布兰德当然没问题！——布兰德好感度+1

确实没错——无变化

能干的部下啊——无变化

如果布兰德被打败——好感度-1

如果布兰德未被击败——好感度-1

Scennrio 6

见到亚佛列时，他说有人怀疑他杀了父王，接下来会出现四个选项：

真的吗？——克拉莉特好感度+2

你竟然这么大胆？——布兰德、克拉莉特好感度-1、拉姆德好感度+1

怎么可能？——布兰德、克拉莉特好感度+1

是吗？——拉姆德好感度+2

Scennrio 7

当考虑经后的去向时，出现的选项：

问拉姆德——拉姆德好感度-1

问布兰德——布兰德好感度+2

自己考虑——布兰德、拉姆德、克拉莉特好感度+1

Scennrio 8

亚佛列跟不上大家的速度，好不容易赶上时出现选项：

安慰亚佛列——布兰德好感度+1、拉姆德好感度-1

责怪亚佛列——布兰德、拉姆德好感度-1

继续往前走——布兰德好感度-1、拉姆德好感度+1

拉姆德说她听到世界树在和他说话，希格玛有三种回答供选择：

我相信你——拉姆德好感度+3

人怎么可能与树对话?——拉姆德好感度-2

“异变”指的是什么？——拉姆德好感度+1

Scennrio 9

听了马克连的话后，拉姆德承受不了心中的冲击而跑开。布兰德会叫希格玛去追她，这时出现选项：

——算了，还是叫别人去比较好。

——好，我去。

追去之后，与她聊天便会说出自己的想法。原来他是担心自己恢复记忆后会忘记希格玛，这时希格玛会回答：

——只要再一次相遇就好啦！

Scennrio 10

如果市民中没有一个被打倒的话——拉姆德、布兰德、克拉莉特好感度+2

如果市民有任意一个部队被打倒——拉姆德、布兰德、克拉莉特好感度+1

Scennrio 11

再前往索拉斯时，亚佛列会说“如果一切顺利就好了”，接下来会出现三种回答：

是啊——克拉莉特好感度+2

不见得能这么顺利吧——拉姆德、布兰德好感度+1

不回答——克拉莉特好感度-2

Scennrio 12

克拉莉特难过地跑掉之后，希格玛犹豫着要不要去追她，这时会出现以下两个选项，应选择第一个。

1. 去和她说话。

2. 不理她。

接下来希格玛会和她聊天，向她讲杀人凶手的事。——克拉莉特好感度 + 4

Scennrio 13

作战之前，克拉莉特请希格玛作指挥，这时出现选项：

交给我吧！——克拉莉特好感度 + 2、布兰德好感度 + 1

我会为了你的梦想努力——布兰德好感度 + 2

我就是这么了不起！ ——拉姆德好感度 + 2

Scennrio 14

这里克拉莉特将与她的未婚夫艾列克交手。

克拉莉特说服艾列克——克拉莉特好感度 + 2

克拉莉特去打艾列克——克拉莉特好感度 - 4

艾列克去打克拉莉特——克拉莉特好感度 - 2

艾列克被打败——克拉莉特好感度 - 4

Scennrio 15

出现选项：

我觉得她是个好人——布兰德好感度 + 2，克拉莉特好感度 + 1

我觉得她有点可疑——拉姆德好感度 + 1，布兰德好感度 - 1

我觉得她不是好人——克拉莉特好感度 - 1、布兰德好感度 - 2

Scennrio 16

克拉莉特询问要由谁绕到另一边去，这时希格玛会作选择：

选拉姆德——拉姆德好感度 + 2

选亚佛列——没有变化

选布兰德——布兰德好感度 + 2

克拉莉特——克拉莉特好感度 + 2

Scennrio 19



让克拉莉特攻击古罗布的话——克拉莉特好感度 + 2

Scennrio 20

如果补给部队中没有任何一个部队被打倒的话——玛丽、布兰德、克拉莉特好感度 + 2

Scennrio 21

和奥米茄谈话后，才知道玛丽被他抓到了。这时希格玛会说话，出现选择：

对不起——无变化

如果我能阻止奥米茄的话就好了——玛丽好感度 + 3

——算了，忘了吧——玛丽好感度 - 2

Scennrio 22

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度 + 1

希格玛将“复仇之印”交给女孩子的话：

交给玛丽——玛丽好感度 - 2

交给布兰德——布兰德好感度 - 2

交给克拉莉特——克拉莉特好感度 - 2

女孩子将「复仇之印」交给希格玛的话：

玛丽交给希格玛——玛丽好感度 + 1

布兰德交给希格玛——布兰德好感度 + 1

克拉莉特交给希格玛——克拉莉特好感度 + 1

Scennrio 23

让克拉莉特打纪洛蒙——克拉莉特好感度 + 1

Scennrio 25

当葛得利在隧道前安置炸弹时，亚佛列非常担心，希格玛回答时出现选择：

他不构成威胁——玛丽好感度 + 2

葛得利比较……——布兰德好感度 + 2

只有这家伙我绝不原谅！——克拉莉特好感度 + 2

Scennrio 26

任何一个女孩被火烧到而落败的话——好感度 - 1

当布兰德一个人站在悬崖边时，希格玛出现问她一个问题，看到了什么吗？——无变化

已经晚了，回去吧一布兰德好感度 - 2

问她村庄的事——布兰德好感度 + 2

Scennrio 27

希格玛大难不死，布兰德问他为何要这样做时出现选项：

因为我想保护布兰德——布兰德好感度 + 4

我是不死身——没有变化

我还以为死定了呢——布兰德好感度 - 2

Scennrio 28

蓝佛德攻击菲琪雅——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度 + 1

蓝佛德被打败的话——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度 - 1

Scennrio 29

发现自己的父母在城中后，玛丽非常担心他们的安危，这时希格玛会说话，出现选择：

振作点，玛丽！——无变化

我一定会让你同你父母见面！——玛丽好感度 + 2

勇敢的进攻吧！——玛丽好感度 - 2

Scennrio 30

希格玛与强化后的奥米茄对战——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度 + 1

让布兰德攻击雷因佛司——布兰德好感度 + 2

让雷因佛司攻击布兰德——布兰德好感度 + 1

过关时马克连还活着的话——玛丽好感度 + 1

Scennrio 31

艾杰尔攻击布兰德——布兰德好感度 + 1

布兰德攻击艾杰尔——布兰德好感度 + 2

Scennrio 32

让布兰德和雷因佛司的距离在 25 格以内——布兰德好感度 + 2

Scennrio 33

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度 + 1

亚佛列打倒洛克威——布兰德、玛丽、克拉莉特好感度 + 1

蓝佛德打败巴鲁可一布兰德、玛丽、克拉莉特好感度 + 1

Scennrio 34

让克拉莉特攻击古罗布——克拉莉特好感度 + 2

Scennrio ?2

希格玛将麦克风交给女孩时，交给玛丽——玛丽好感度 - 2

交给布兰德——布兰德好感度 - 2

交给克拉莉特——克拉莉特好感度 - 2

女孩子将麦克风揪给希格玛时：

玛丽交给希格玛——玛丽好感度 + 1

布兰德交给希格玛——布兰德好感度 + 1

克拉莉特交给希格玛——克拉莉特好感度 + 1

文/蔡鹏　　责编/PERFECT

次世代天空

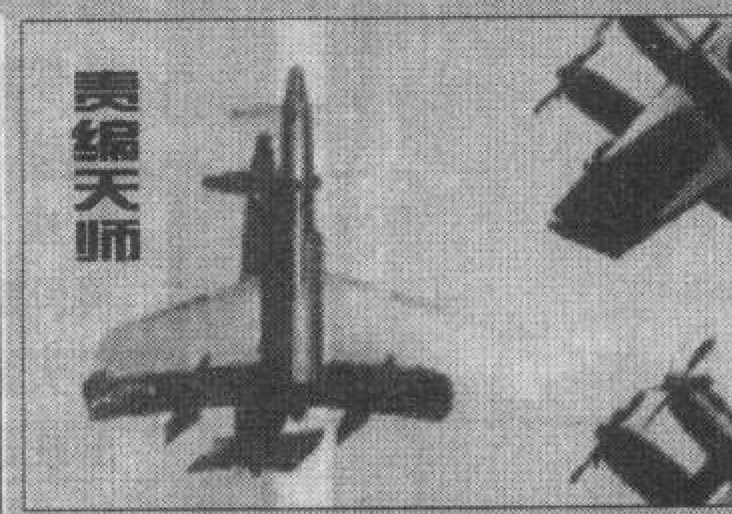
STRIKERS

1945 Ⅱ

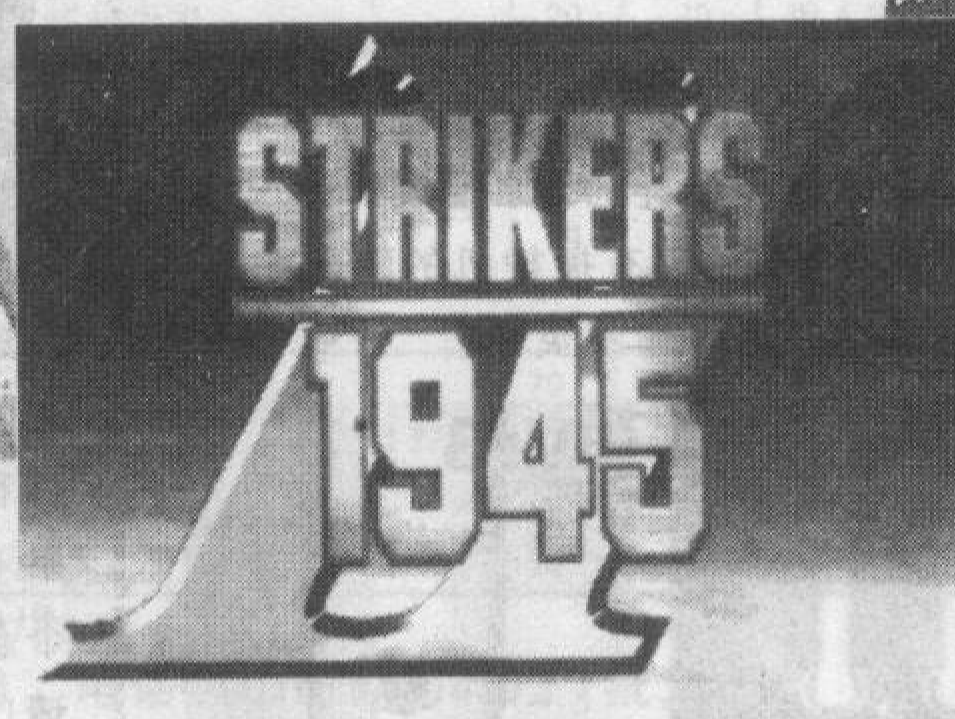
1945
王牌系列

制霸机厅的射击作品几乎都是彩京出品的，彩京的射击游戏最适合射击爱好者翻版。虽然1945二代在国内较少，但移植到家用机的速度却是惊人的，且移植度良好。本文的图片全是土星版开发中画面。这回是彩京自己负责发行。

S、P　厂商：彩京娱乐　类型：FTG
发售日：98年10月22日









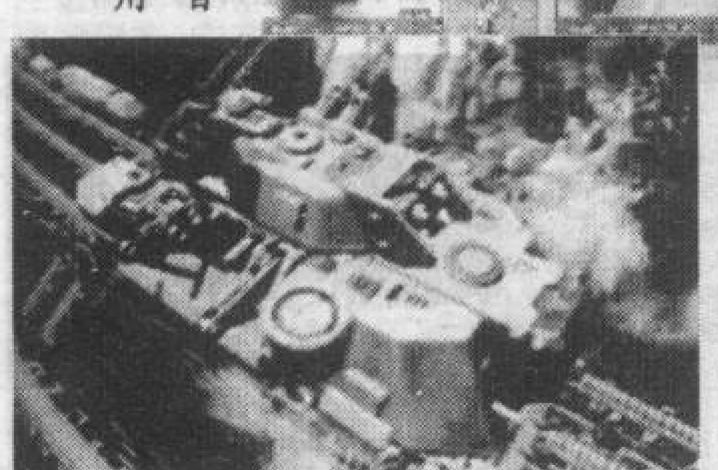
STRIKERS 风云再起

世界大战后的1945年，美国国防部严加保密的新锐武器资料被窃。由于前作中的STRIKERS的良好表现，此次联合国特殊部队特别指定这些打击者再度出击，以求彻底查清事实真相！保留了前作的P38和SHINDEN，再增加4架新式战机，大幅提升的画面表现，街机厅中的兴奋感完全移植！

虽然业务用机的基板有所进步，但相信32位家用机移植起来不会有什么麻烦。追加的要素：在游戏中可以自由变更操作方法，而且，己方放"宝"时出现的援护机的资料也详细列出。当然为了照顾标准机迷，游戏照例设定了纵、横画面的选择。值得一提的，还有那彩京着力制作的三维动画，里面的音乐对烘托游戏气氛很有帮助，那些从机厅中练起的玩家应该看看。



▶想透熟这6架战机，没有数以百计的牌子是不可能的，现在，家用机移植，此时不打更待何时？



◀动画精美

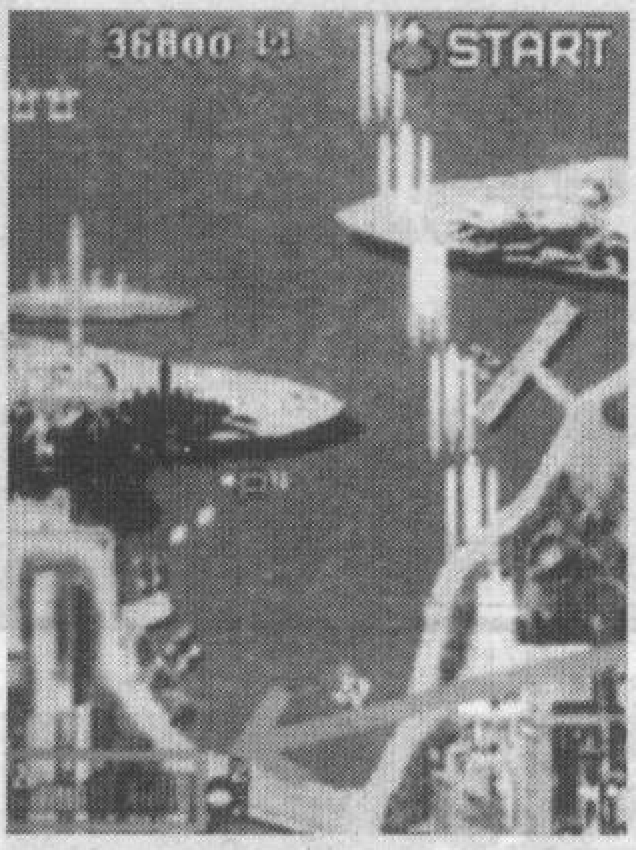
发誓要练熟6架性能差异巨大的战鹰

并非编者开玩笑，玩1945时，最好能配个仿街机摇杆，如果有人用的是RGB监视器，一定要将屏幕竖起来。这样，才算做好在家中打"纯街机游戏"1945的准备，否则，无论是画面还是手感，同街机比起来，都有超大幅度的变更(而这，正是在家中苦练一番后到机厅中还是不能翻版的唯一原因)。在日本，每期GAMEST街机专门志都要对各式各样的游戏列榜，从全日本不计其数的街机厅中进行信息反馈，看看是谁的分最高。像1945Ⅱ，有几型飞机的最高分已达三百万以上(看看他加了几架飞机)！有哈市的玩家看过增刊，请编者"指教"1945如何能打出230多万分？小天天也不知道呀！该玩家自己已能打130多万，八成是109二周目过半吧？比天师水平高多了。而在日本，不但要比分，还要比你二周目ALL之后剩下几架飞机和几个宝——有人能剩2架飞机3个宝呢！



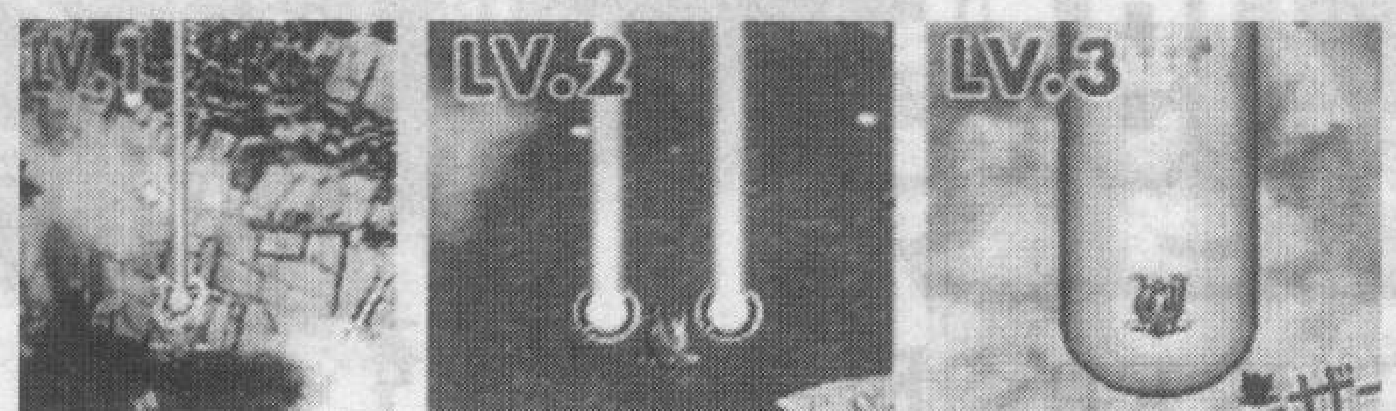
▲1945Ⅱ中的BOSS更加有性格。前4关是无技巧关，非常简单，但因为这4关的出现顺序不同，有些老怪到了第4关极难打。

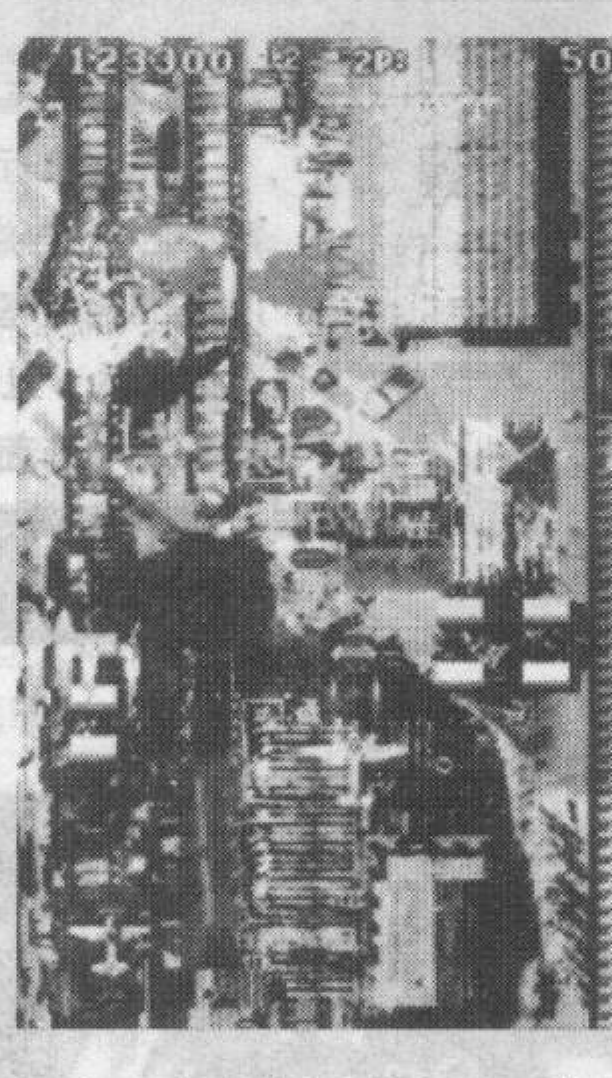
要巧妙利用各种武器，特别是要学会吃金块！



▲▼彩京新三级蓄力。乐趣全在这里了，但其中学问也很大，要提高蓄力攻击的效率。

■左面图中画面左下方的能量槽，是在保持前作“蓄力”基础上所做的微妙改动。这个能量槽本身具有3个阶段的威力变化。如何积累这个能量槽呢？要靠非蓄力攻击杀敌蓄力。之后，当大家运用蓄力攻击时，自机将依次出现超强、强、普通三级的限时蓄力枪！槽内的绿色部分为最低级且不需积累，黄色部分蓄满后是二级，再蓄满红色则最大。其他，非蓄力状态主炮攻击力的提升，仍然要靠吃POW，最多4个，与前作一样；而大家吃的BOMB，却不像前作那样的“原地放炸弹”，新作放“宝”后仅有援护机的编队护航，想靠“宝”来保命不灵了。





■不会吃金块可说是无法充分体会1945和彩京的一番苦心。今次编者提供吃两千分的方法：飞近金块观察其上的闪光点（上下各一行），当闪光点移至金块最右端之后行将消失的那一瞬，迅速吃之。如果闪光点还没有真正到达最右端就去吃，可得一千分。差得远的话只有五百和二百，而吃二百分的概率又是最大的，如果不懂得这其中的秘密一味求快，经常是四个金块只得八百分！太不值了。编者天师提请广大射击爱好者于枪林弹雨中留出一份心思去吃金块。

LIBERO GRANDE

超级自由人

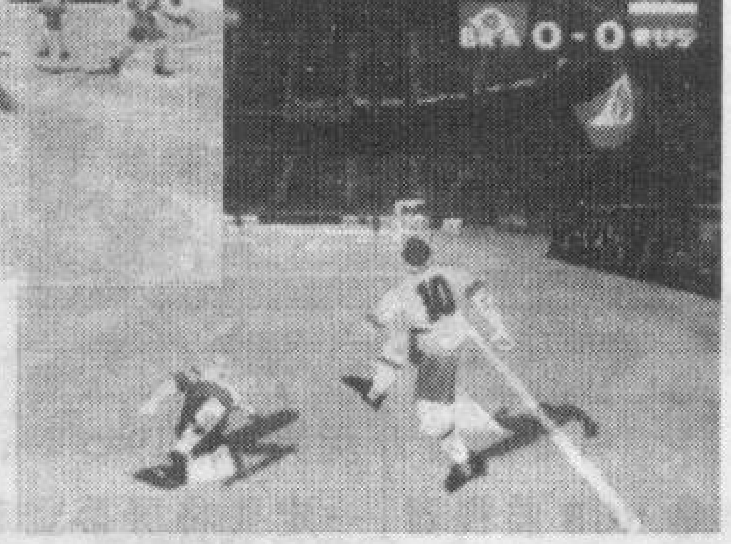
PS 厂商：南梦宫 类型：SPG 发售日：98年11月

全球著名街机企业NAMCO以SYSTEM23基板推出的街机足球游戏“LIBRO GRANDE”很早就决定要移植到PS上了。这部作品和时下很多以“俯看视点”进行的足球游戏不同，它是以选手的“个人视点”来展开游戏的！由于玩家只能操纵一个选手，因此，会有一种仿佛是自己在球场上比赛的特殊临场感。请热爱足球的玩家拭目以待。

虽然在超实感足球中玩家只能操纵一个选手，不过，足球毕竟还是注重团队合作的比赛。因此，玩家也能够下指令给头上有“COM”图案的队员！像是指示队友铲球或是传给自己等……当然也少不了精彩华丽的个人动作！



球通常不在你脚下，要注意指令的下达。也能玩出倒挂金钩的动作。



▼游戏中有不同的视点。全多边形画面迫力十足。





▲想踢高球就得踢球的下方

基本操作

基本操作	□	×	○
自己带球的时候	滑行移动	传球	射门
队友带球的时候	传球给自己	/	指示队友射门
对方带球的时候	指示队友铲球	用肩膀争球	铲球

●当自己没有持球的时候，如果一直按住×键，玩家控制的选手会自动的往球所在的位置移动。

皇金荣应有尽有

北京皇金荣游戏兵团

（批发销售中心）

何劳您东奔西走

专业维修次世代游戏机，100%成功！

原装 SONY 套机：1000 元；（手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证）全国特低价，数量有限！邮费 75 元

原装土星套机（JVC 光头、手柄＋直读＋AV 线＋电源线＋保修卡＋会员证） 950 元 邮费：75 元

原装 GB 机 293 元 邮费：25 元 原装超薄 GB 机 340 元 邮费：25 元

郑重声明：凡在本店购物满 50 元者即成为本店**永久会员**，以后再购物品**一律按批发价格**。不容错过的好机会！

面向全国回收二手次世代游戏机！

PS 配件	价格	邮费（元）		价格	邮费（元）		价格	邮费（元）
PS 原装振动手柄	140	20	不带遥控电影卡无需引盘	600	20	多功能格斗手柄（可换三种摇杆）	55	13
原装手柄	60	12	三用方向盘（振动）	450	35	强力金手指卡	48	15
原装彩色手柄	55	12	台式专用大摇杆	230	40	超强力记忆卡	70	13
彩色格斗手柄（五色）	35	12	AV 线	30	8	原装台式专用大摇杆	170	30
仿真手柄	14	12	对打线	30	8	加强型豪华制转	53	12
强力中文金手指卡	75	15	通用电源	20	10	新 4 兆加速卡（对应全部游戏）	70	15
专用光枪	55	17				专用光枪	38	15
原装记忆卡	110	10	SS 配件			S 端子线	35	10
仿真记忆卡	40	10	原装黑手柄	65	10	电影卡	520	30
透明彩色记忆卡	75	10	原装白手柄	65	10	SS AV 线	35	10
带吸盘飞行大摇杆	78	20	组装手柄	14	10	AV 转接器	55	20
加强型豪华制转	55	10	原装 3D 手柄	135	12	PS、SS 双用手枪	90	30
红外遥控手柄（双支）	170	25	强力连发格斗手柄	30	10	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20

GB 单卡	价格								
		极品飞车	30	68 合 1	70	三国志（中文）	40	饿狼（2）	22
		忍者神龟（3）	22	76 合 1	70	风中奇缘	40	少女物语	30
		魂斗罗	22	32 合 1	70	第二次机器人大战	40	牧场物语	40
吞食天地（中文）	40	阿拉丁	40	9 合 1	70	洛克人（5）	40	恋爱女子	30
越南战役	28	篮球飞人	30	42 合 1	70	杀人事件	40	泡泡龙	22
96 拳皇	40	三国英雄传（中文）	40	32 合 1	70	狮子王	40		

地址：（邮购、汇款）北京市东城区地安门东大街 65 号

邮编：100009 收款人：李维隆（先生） 电话：（010）84014872（批发）

乘车路线：58 路皇城根北口，112 路亮果厂，13 路锣鼓巷，2 路，104 路，108 路（宽街下）宽街路口西 200 米



欢迎各地玩友，同业人士来电、来人洽谈业务。

鞍山盘友邮购价目

二手索尼机：850 元/套，免邮费。

※16 位文字卡中文版含精美包装盒记忆电池两块，说明书一本，非中文卡含记忆电池两块说明书一本。
※8 位文字卡全部精美大卡盒记忆电池两块说明书一本，所有文字卡全部记忆特佳质量有保证。
※多要顾客少要利润邮购物品因质量不能正常使用，无条件更换直到满意为止，不妨一试。
※特新金手指密码，游戏密技，友情赠送，付邮资 2.5 元及回邮信封。

此表均为零售价批发价更优另有 MD 单卡，150 多种 10 元以内 20 多种，17 元以内 60 多种，23 元以内 60 多种有批发价格表备索 2 元，付写清地址贴好邮票的回邮信封。

（16 位 MD 文字卡）		信长野望霸王传	65 元	亚瑟传说（中文）	77 元	太阁立志传	75 元
三国志 2 代（中文）	75 元	光明十字军	55 元	黑桃 2（中文）	67 元	梦幻模拟战	55 元
吞食天地 3 代（中文）	75 元	皇帝财宝	65 元	梦幻模拟战 2（中文）	77 元	超级大富翁（中文）	55 元
诸神遗产（中文）	72 元	战斗传说	65 元	大航海时代 2 代（中文）	77 元	信长野望霸王传（中文）	85 元
封神榜（中文）	75 元	魔法师传奇	50 元	水浒传（中文）	75 元	三国志 5 代（中文）	75 元
三国志列传（中文）	47 元	织田信长（中文）	52 元	特殊部队 357	65 元	杨家将（中文）	92 元
皇帝财宝（中文）	77 元	太空战士（中文）	77 元	大航海时代 2 代	55 元	梦幻模拟战 2 代	55 元
光明与黑暗（中文）	77 元	三国三代（中文）	55 元	古代封印	55 元	新创世纪	65 元

真正 100% 兼容 MD Ⅱ 型机，此机的一大特点就是其它机器不兼容的卡（包括原装卡），本机均能正常读出，如遇有一盘卡不能正常读出，即可退全款，单价 190 元，免邮费，付双手柄、火牛、AV 线、AV 转换盒，RF 线适用于任何一款电视机，质保三个月。

（8 位 FC 文字卡） 太空战士 1/2/3 代 33/34/42 元 勇者斗恶龙 2/3/4 代 34/42/43 元 圣火徽章 1/2/3 代 42/42/43 元

魔神英雄传	33 元	吞食天地 3 代（中文）	39 元	帝国战记	33 元	第二次机器人大战（中文）	39 元
三国志 2 代	43 元	圣火列传（中文）	28 元	萨尔达传说	33 元	南北战争	33 元
不如归	33 元	铁拳对钢拳	42 元	重装机兵（中文）	39 元	半熟英雄	33 元
蝙蝠战士 2 代	33 元	吞食天地	32 元	封神榜（中文）	39 元	荆轲新传（中文）	28 元
宇宙世纪大战	33 元	里见八犬传	33 元	第四次机器人大战	39 元	三国志 5 代	32 元

多种牌号 29 寸二手彩电 800 元－1000 元。日产原装二手 NEC14 寸 PC/N 制彩色两用显示器点距 0.28 分辨率 1024/768 能玩游戏，看 VCD，高清晰度的显示器才能体现次世代的真风彩单价 590 元邮费 60 元—100 元，有照片 5 元。

（周边零配件邮费 9 元一次）：		PS 彩色透明手柄	20 元	GB 两用放大镜	16 元	SS/PS AV 线	16 元
SS 手柄四分插	95 元	PS 原装短线光头	70 元	GB 对打线	10 元	SS/PS RGB 线 21 针	16 元
SS2 代枪	29 元	PS 长线光头	75 元	GB 镜面	9 元	SS/PS 金手指书	28 元/32 元
SS4M 最新加速卡	65 元	PS 主机电源板	210 元	GB 电源薄/厚	各 9 元	SS/PS 两用多功能大手台	155 元
SS96 加速卡	40 元	PS 对打线	16 元	GB 皮套大/小	10 元	SS/PS 两用枪	59 元
SS 直读 IC	40 元	PS 原装振动手柄	135 元	GB 普通 VS 超薄对打线	16 元	SS/PS S 端子线	16 元
SS 原装 JVC 专用光头	130 元	PS 振动手柄	90 元	GB 薄机对打线	16 元	SS/PS 多功能两用中手台	85 元
SS16 倍记忆卡	60 元	PS120B 记忆卡	78 元	GB 透明皮套大/小	10 元	SS/PS 专用制转	40 元
SS 电源用 102IC	12 元	PS 原板手柄	55 元	GB 万用对打线	28 元	SS/PS 标准手柄	16 元
SS 主机卡带插座	60 元	PS 全中文金手指	55 元	GB 摇杆手柄大/小	6 元/15 元	SS/PS 改街机用 RGB 线	6 元
SS 对打线	40 元	PS 格斗手柄	20 元	SFC 磁碟（10 张起邮）	1.8 元	SS/PS 改街机用手柄线	6 元
SS 原装三洋光头	130 元	PS 标准记忆卡	28 元	SFC6 分插	95 元	SS/PS 手柄电路板	10 元
SS 黑色多功能手柄	35 元	PS 限定版记忆卡	39 元	SFC 标准手柄	15 元	SS/PS 专用电源	19 元
SS2 代记忆金手指	55 元	PS 手柄 5 合 1 附付	9 元	SFC 节目碟（5 张）	160 元	万用大制转	115 元
SS 电源用 202IC	12 元	PS2M30 格记忆卡	76 元	SFC 主机电源（美/日）	19 元	SFC/MD 两用中手台	80 元
MD 连发摇杆手柄	15 元	PS 彩色手柄	17 元	原装 3DO 专用光头	80 元	光盘保护膜 20 张	6 元
MD 六健手柄	10 元	PS 电源用 3 脚 IC	26 元	3DO 连发手柄	40 元	通用 AV3 分插	30 元
MD 游牧者专用电源	19 元	PS2 代中文金手指	55 元	N64 记忆卡	42 元	300W 220－110 电源	70 元
MD 主机电源	19 元	PS 直读	15 元	N64 黑手柄	80 元	原装 SNK 专用光头	80 元

MD 二型机 AV 转换盒 15 元 各种手柄导电胶（套）3 元 N64 节目碟（4 张）130 元 CD 册 20 片/36 片 各 18 元/25 元

邮费如下：周边零配件 9 元一次，卡带挂号快件 2 盘内 12 元，每多一盘加 2 元。保价平邮 2 盘内 5 元，每多一盘加 1 元。

地址：辽宁省鞍山市立山区太平 158 栋 9 号 邮编：114033 收款人：王恩超 电话/传真：0412—6411210（白天） 6428320（夜间）

广告

哈尔滨新时代电子游戏专卖

哈尔滨市新时代游戏专卖店，真正让利于顾客，欢迎新老玩友光临惠顾。本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务。

批发零售范围：

1.SS、PS、N64 世嘉彩色手掌机、GB、世嘉机。
2.各种游戏机配件齐全。
3.800 余种游戏软件供您选择。

本店经营宗旨：价格合理、保证质量、信誉第一。

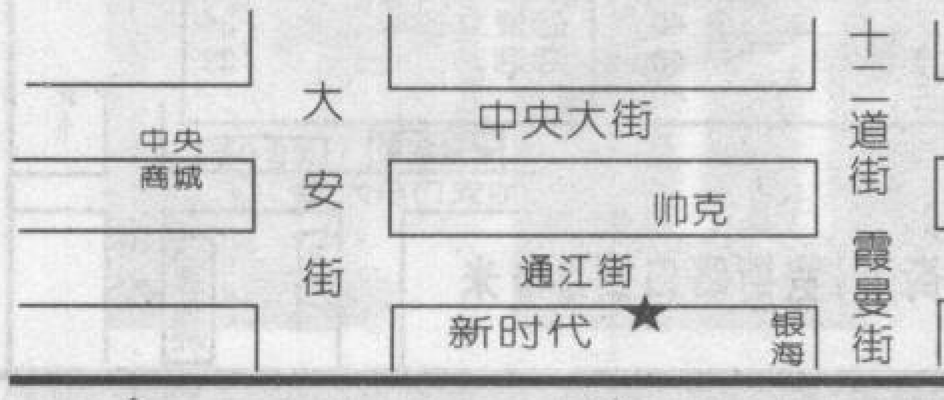
服务项目： 1.对换 GB 卡、MD 卡(只针对本市顾客)
2.办理外地邮购。
3.开办二手货市场。

良好售后服务： 保证游戏机日本原装，售后一律保修三个月，终身维修。

良好修理技术： 专业维修各种游戏机，收费低。

特价：土星软件买十赠二
新到动画 VCD 几十余种。

地址：哈尔滨市道里区通江街 30 号地下　邮编：150010
电话：(0451)4688915　联系人：张强
外地顾客火车站乘 13、2 路汽车通江街下车往回走即到。



真诚来自我的每一分微笑
优惠来自您的每一份选择

HELIDIANZI

和利电子有限公司

批发产品如下：

①掌上游戏机→从低档十元机到 GB 机、世嘉彩色手掌机。

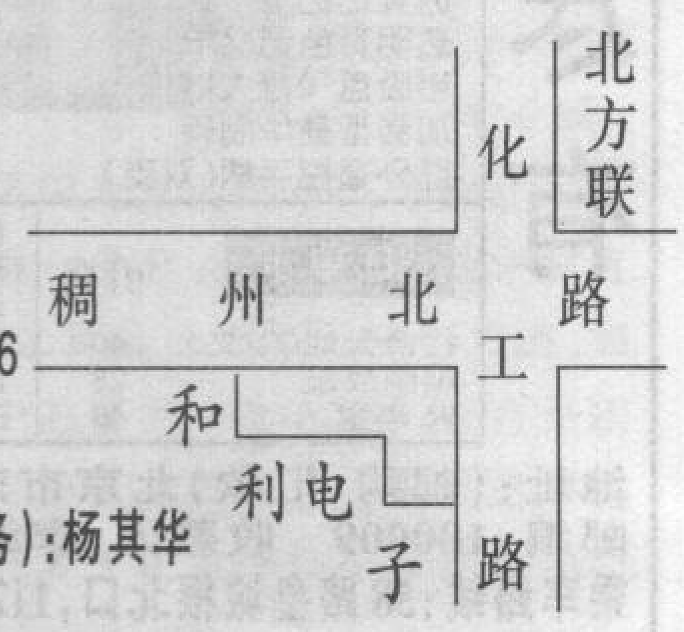
②家庭游戏机→从手把那么大小到小霸王 SB－235，也有高档的 32 位机－土星、索尼系列。

③家用学习机→掌上学习机到小霸王 SB－2000，步步高 98 学生电脑，裕兴机系列该有的全有。

④8 位(普通游戏卡)，手掌机 GB 卡，16 位(世嘉卡)，磁盘，32 位光盘，全中文文字卡。

各种游戏机配件齐全

地址：义乌市稠州北路 85 号
电话：0579－5540818　5540876
传真：5540876　5361206
手机：01396891620　经理(业务)：杨其华
(董事长兼总经理杨其东)



电脑爱好者 半月刊

邮发代号　82－512

一本大家都能看懂的电脑杂志

报道业界技术市场动态
讲解电脑知识操作方法
交流学用电脑经验技巧
推荐选购选配信息方案
展示信息社会生存时尚



主☆要☆栏☆目

电脑界	电脑神通
市场一览	娱乐天地
跟我学	精彩光盘
步步高	傻博士信箱
网络之友	擂台赛
电脑与生活	服务台
……	……

100 页大型期刊
增加页码　定价不变
期价：4.60 元
半年价：55.20 元
全年价：110.40 元
全国各地邮局均可订阅

邮购地址：北京白石桥路 48 号 CF 读者服务部(100081)(免邮费)

一九九八，你怎么啦？

最近一翻开报纸，一打开电视，便是："中国世纪大洪灾"、"中国南北抗洪抢险"、"援灾、救灾"、"日本经济持续低迷"、"俄罗斯经济、政治危机"、"东南亚社会动荡，经济熄火"、"全球将进入经济衰退"等等消极的字眼和镜头。

一九九八年，真是人类的一个不幸年头！

在这全球经济一体化的今天，没有一个国家和一个地区能够真正置身度外，单独寻找到自己的伊甸园。

电玩业又怎能独善其身？

七月、八月一个又一个的洪峰好象是上天故意要考验中华民族的承受力一样，但在逆境中我们也看到了坚强的信心和坚韧不拔之志！相信中国是第一个克服困难，第一个走出困境的国家！

在这个艰难的年头，超童更需要你们——亲爱的电玩经销商和电玩迷的关心和支持，让我们一起努力，为中国电玩产业的发展做出贡献！

请告诉你的朋友：超童公司生产经销从 8 位到 64 位电子游戏、电子教育产品及其配件。

超童带给各位的将会是更多更好更新的产品！

欢迎随时联络！

广东省金安奔力电子有限公司
超童电玩业分公司
门市部地址：广州市西堤二马路 16 号中百电子城 10 号
(文化公园正门对面)
电话：(020)81091576　01393000977　传真：(020)81091576
传呼机：(020)87767766－98726　邮编：510130
联系人：孙宁　陈慧玲

广告

北京腾达游戏（邮购价目）

为方便广大玩友邮购本店决定邮费↓降寄出物品由专人测试，确保质量，款到当日发货。

原装土星机(JVC光头)	970元 邮费50元	PS机7000型	1100元邮费50元	GB超薄手掌机(自带照明)	430元邮费25元
N64机(原)	950元 邮费50元	世嘉MD彩色掌机	530元邮费35元	PS(内置VCD)	1430元邮费50元
世嘉MD机(双制式)	145元 邮费30元	GB掌机(超薄)	310元邮费25元	JVC土星	1280元邮费50元

MD卡： SLG 恐龙兄弟2 30元

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格
文字类	中国象棋(中文)	65	新超级大战	85	沙丘	18
	太空战士(中文)	90	信长霸王传(中文)	80	忍者武雷传说	60
	封神榜(中文)	80	古代封印	45	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	80
	大富翁(中文)	55	皇帝财宝	70	皇帝财宝(中文)	80
	三国Ⅲ(中文)	53	光明与黑暗(中文)	90	众神遗产(中文)	90
	水浒传(中文)	85	众神遗产	70	亚瑟(中文)	80
	中文三国Ⅲ+信长野望(中文)	100	光明十字军	70	中文三国Ⅴ(中文)	70
	阿Q连环炮(中文)	125	梦幻模拟战Ⅱ	55	吞食天地(中文)	75
	大航海(中文)	70	织田信长(中文)	60	光之继承者	75
	悟空外传(中文)	77	大航海时代Ⅱ	55	太阁立志传(中文)	110
格斗类	真·侍魂	32	16人街霸	100	世界英雄	60
	侍魂	40	豪血寺一族	45	VR战士对铁拳	35
	七龙珠	28	真人快打4代	45	武士之刃	60
	12人街霸	28	摔角擂台赛	45	粒子斗士(3D格斗)	50
	饿狼Ⅱ	65	VR战士2	40	98格斗王(新卡)	80
	幽白Ⅱ	35	龙虎拳	28		
动作类	格斗四人组Ⅲ	35	怒Ⅱ	20	七喜小子	40
	格斗四人组Ⅱ	35	怒Ⅰ	20	蝙蝠侠与罗宾	28
	格斗三人组	20	复仇者	28	水浒风云录	110
	音速Ⅱ	25	阿拉丁	28	火枪沙丘合集	34
	音速Ⅲ	25	漫画地带	27	外星战将	20
	音速5代	45	战斧Ⅰ	20	兽王记	20
	蚯蚓战士Ⅱ	45	战斧Ⅱ	20	北斗之拳	20
	玩具总动员	45	战斧Ⅲ	25	机器猫	18
	音速4代	26	X超人	35	(合卡)侍魂+西部牛仔+机器猫	50
	狮子王	50	雄雄战士	20		
	丛林日记	50	侏罗纪公园	35		
	丛林Ⅱ	28	侏罗纪公园Ⅲ	45		
射击类	空牙	25	火枪英雄	25	空牙+雷电+坦克	40
	真实谎言	28	鲛鲛鲛	20	大坦克	20
	越空狂龙	35	机械战警	20	大旋风	15
	魂斗罗	35	异形	20	飞狼战机	15
	毁灭警官	27	雷电传说	28	机械战警四	29
	沙漠风暴	28	冲破火网	20	战场之狼	25
	异形战士	40	飞机四合一	55		
	骷髅行动组	50	飞机三合一	40		
体育类	疯狂赛车	30	98NBA	43	台球传奇	24
	顶级赛车	30	98FIFA	43	篮球飞人	28
	摩纳哥赛车	25	实况足球Ⅱ	25	邮费每盘卡8元，两盘13元，以此类推	

GB卡目录函索每份2元

N64卡：

类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格
推荐类	玛里奥64	650	暴力推土机	650	太阳方块	650
	J计划Ⅱ	300	方程赛车	650	007黄金眼	650
	玛里奥赛车64	520	时空战士	650	实况NBA篮球	650
	炸弹人64	650	大盗伍佑卫门	650	VR飞龙拳	650
	机器猫	650	大金刚赛车(对应振动)	650	98实况世界杯	880
	星际火狐64	520	耀奇岛64	650	Q版赛车公园(送模型车玩具)	680
	麻烦战士	650	实况棒球	650		
	水上电单车	650	飞行之翼64	480		

类别	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
配件类	土星大摇杆(原)	190元	30元	PS制转	50元	8元	GB电源	15元	8元
	土星炸弹人连发手柄(原)	200元	15元	土星制转	50元	8元	GB对打线	15元	8元
	土星透明手柄(原)	90元	8元	PS记忆卡(芯片记忆)	30元	8元	N64手柄振动器	160元	20元
	土星组装手柄	18元	8元	PS震动手柄	140元	15元	N64组装记忆卡	80元	8元
	土星二型加速卡	48元	8元	PS大摇杆	65元	20元	土星金手指全集(PS)	50元	免邮费
	土星四合一卡	90元	8元	MD电源	30元	免邮费	PS飞行摇杆	280元	25元
	土星组装光线枪	30元	8元	220转110V电源	50元	免邮费	N64透明手柄	250元	免邮费
	土星四倍速卡	75元	8元	GB摇杆	15元	8元	超任AV线	35元	免邮费
	PS格斗手柄	30至50元	8元	土星记忆卡(芯片记录)	80元	8元	SS、PS，双用振动枪(可玩化解危机)	160元	
	土星VCD电影卡	550元	15元	MD手柄	12元	8元	PS原装枪NAMCO产，可玩化解危机	230元	
	土星记忆手柄	125元	15元	GB皮套	15元	8元	三角方向盘振动	500元	30元
	PS组装手柄	18元	8元	GB放大镜	20元	8元	GB对打线(薄对薄、厚对薄)	35元	8元

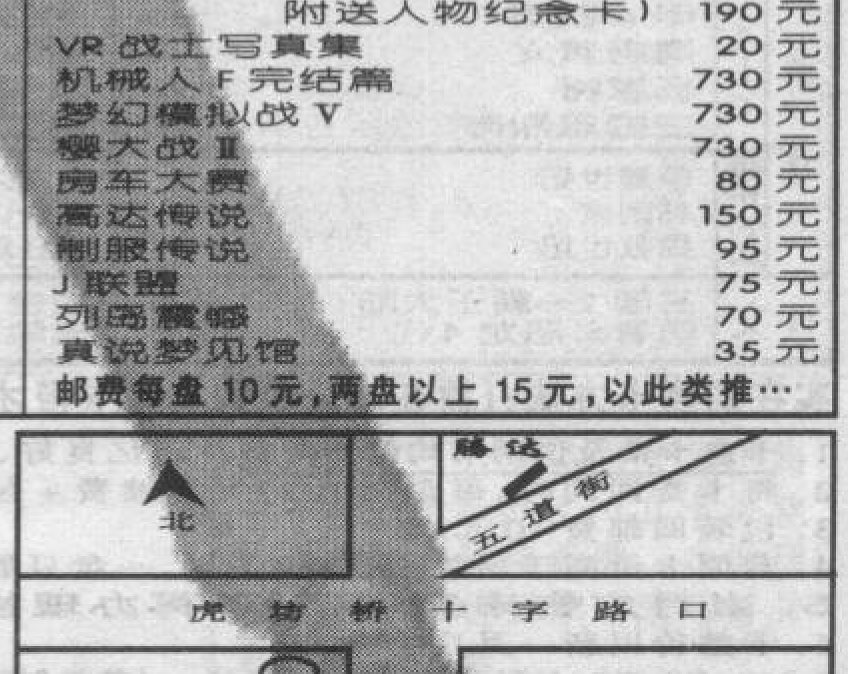
类别	名称	价格	名称	价格	名称	价格
土星原装碟	VR战士2	85元	喜欢你(2CD)	150元	银河之星(对应解码器版本，附送人物纪念卡)	190元
	世嘉拉力	85元	SNK最强马传说	180元	VR战士写真集	20元
	幽灵8CD	280元	台球3代	150元	机械人F完结篇	730元
	VR特警Ⅰ	85元	骨头先生(2CD)	160元	梦幻模拟战Ⅴ	730元
	VR特警Ⅱ	85元	山卡赛车Ⅱ代	150元	樱大战Ⅱ	730元
	索尼克合集	85元	斗士之历史	150元	房车大赛	80元
	东京番外地	85元	VR战士完美版	20元	高达传说	150元
	VR战士对格斗之蛇	85元	VR战士写真集LION	20元	制服传说	95元
	快打刑事	85元	X日本	20元	J联盟	75元
	春风战斗队(3CD,附录像带,拼图)	160元	机动战舰	150元	列岛震撼	70元
	豪血寺一族(附原装IM卡)	260元	电脑天使	150元	真说梦见馆	35元
	紧张小子(附胸针等纪念品)	180元	病毒(3CD)	180元		
	雷鸟5代(附雷鸟音乐CD一张)	180元	胜利足球	75元	邮费每盘10元，两盘以上15元，以此类推…	

超任带节目一级软盘每张3元，邮购30张起邮，邮费20元，目录每份5元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街15号 邮编：100050

电话：(010)63153732 联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘6路、53路、102路、23路、15路、14路、25路、45路到虎坊桥站下车。



广告

诚招PS配件，世嘉机及激光电筒厂家合作，大批量外销。

北京千里马游戏行邮购价目表

大宗批发电话：010－65958244（品种繁多，未尽详列，价低货全，欢迎垂询。）

隆重推出："千里马友情大行动"

友情呈献：千里马"随意"套餐： 凡购（普机或超薄机＋电源＋放大镜＋手柄＋皮套）只需＋"100元" 即可任选一盘32M合卡组成"随意套餐"。（可办理换卡，邮费10元。）

★GB套餐A:(GB普机＋皮套＋手柄＋放大镜＋电源＋超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)友情价358元(邮费10元)

★GB套餐B:(金银版"夜光"超薄机＋电源＋超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)友情价518元(邮费10元)

★GB套餐C:(GB口袋超薄机＋皮套＋放大镜＋电源＋**手柄**＋超强34合一(含大海战、魂斗罗2、绝对无敌、双截龙2、玛莉2、米奇鼠等)友情价398元(邮费10元)

GAME BOY卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装GAME BOY手掌机295元/台，口袋超薄机318元/台，金银版"夜光"超薄手掌机485元/台 (豪华限定版，20小时超省电) 邮费15元/台

凡从本行购GB卡，即赠价值200元GB优惠卡；购物100元以上，再送"爆笑鸡仔育成"单卡(电池记忆)。

大惊喜：★太空战士4(热烈中文登场)只售58元 ★ RB饿狼传说 特别版(街机完全移植，超火爆直过96王)特惠价38元 吞食天地中文版(三国英雄传)只售48元 第二次机械人(中)只售48元 ★98'实况足球世界杯(PS全面移植，上佳操作感)只售38元

特价推荐：五合一(A):96王，幽白4，魁男塾，成龙，绝对无敌	五合一(C):街霸2，七龙珠，中国快打，恶魔城，SD战国传	每种一律48元
五合一(B):恶魔城3，黑船党，三国志(中)，创世纪，沙特传说	五合一(D):98法兰西之路，热血高校，热血硬派，冒险岛2，街霸赛车	

卡名	内容	价格
吞食11合1(16M)	RB饿狼，吞食中文，三国志中文，正宗96王，役满麻雀，炸弹杰克，玛莉医生，90坦克，逃狱金钢，玛莉2，方块砖	88元
RB饿狼9合1(16M)	98饿狼RB，帝国反击战，炸弹人6，幽白4，希望之剑，法拉力赛车，魔鬼终结者，中毒英雄，百胜天龙	68元
千里马11合1(32M典藏版)	第二次中文，吞食中文，三国志中文，口袋妖怪(蓝)，大决战，炸弹人5，信长，女神转生Ⅱ，魔界塔士3，阿蕾莎3，第一次机械人	148元
千里马28合1(64M黄金版)	新恶棍玛莉(8M)，大贝兽物语，吞食中文，名侦探柯南，口袋(绿)，口袋(蓝)，小叮当赛车，百战小旅鼠，RB饿狼剑勇传说，轰炸超人3，实况棒球，正宗96王，圣剑传说，轰炸超人Ⅳ，幽白4，弹平，美少女，洛克人，小叮当2，樱桃小丸子，蜡笔小新，忍龟，雪山兄弟，兔宝宝	198元
新千里马10合1(创新版32M)	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，怪兽大竞走(光荣)，头文字D外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品(10项)，98大海战陆海空大战，正宗96王	148元
改进版新经典12合1(32M)	坦克司令官，陆海空大战，口袋魔鬼(绿)，勇者，四驱兄弟，鬼太郎，希望之剑，领土模拟战，创世纪，月影村，吞食，三国	148元
金榜格斗天书26合1(64M)	正宗96王，斩红郎，街霸2，95格斗王，饿狼2，世界英雄2，斗神传，幽白4，忍者乱太郎，洛克人5，悟空激斗，狮子王，四驱车2，美少女R，篮球飞人，魂斗罗2，天使之翼，叮当2，激龟3，小新4，热血硬派，冒险岛3，役满	188元
千里马12合1(精华版32M)	大金钢3，漆黑前奏曲，口袋(蓝)，黑船党，正宗96王，名作长廊Ⅱ，骑士物语，樱桃丸子，太空Ⅲ，三国志(中)，魔法骑士，洛克人5	148元
千里马14合1(钻石版32M)	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	148元
新热血12合1(32M)	96格斗王，热血高校，物语，足球，躲避球，新记录，进行曲，排球，曲棍球，斩红郎，97足球，96NBA	138元
超强28合1(32M)	正宗96格斗王，炸弹人3，天使之翼，金刚战士2，美少女，篮球飞人，忍龟3，蜡笔4，热血高校，兔宝宝，雪山兄弟，菲力猫，魂斗罗，好小子，世界杯足球，忍者龙剑传，泡泡龙，米老鼠5，怒之要塞2，顽皮童，蝙蝠侠，篮球，雀四郎	138元
新经典10合1(32M)	口袋魔鬼(红)，正宗96王，月影村的怪物，太空3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人5，三国志中文版，魔法骑士2	148元
文卡大全14合1(32M)	大金钢2，金牌玛莉2，J联盟，女神转生2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB长廊，圣剑传说	148元
RPG大全15合1(32M)	魔界塔士2，家庭战争，大金钢，95格斗王，银河战士2，第一次机械人大战，浪漫沙加2，雷光战士2，斗人魔镜传，鬼神降临4，王国物语，SD战国传2，沙特传说，阿雷沙3，圣斗士星矢，鬼神降临1	148元
智力大全16合1(32M)	女神转生2，雷光战士，魔界塔士3，SD机动战士外传，魔法骑士2，三国志，SD战国传3，玛莉兄弟3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新4	148元
体育全集20合1(32M)	亚特兰大，97FIFA，95格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，热血躲避球	138元
鸡蛋仔11合1(32M)	口袋妖怪(绿)，月影村，阿雷沙3，第二次，辟邪除妖，养鸡物语，信长，隐忍5，玛莉64，大金钢2，金牌玛莉2	148元
单卡	正宗96王，斩红郎，索尼克3D，大金钢，饿狼Ⅱ，世界英雄，98大海战，鸡蛋仔，篮球飞人，七龙珠，阿拉丁，狮子王，保罗记，土星炸弹人	28元
	GB钓鱼，口袋Ⅱ(绿)，口袋Ⅲ(蓝)，第二次，忍空，米蓬机器人，海陆空大战，月影村，98足球，地下杀人事件，四驱车Ⅱ，鬼太郎，口袋恋爱，牧场物语，坦克司令官，美少女麻将Ⅱ，98棒球RPG，动物收藏品(200种养成)，头文字D赛车，太空Ⅲ，暗黑封印1+2，超魔神英雄，新索尼克小子 (特注：购单卡不可使用GB200优惠卡)	38元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，绝无重复，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB皮套20元/个，手柄15元/个，电源15元/个，放大镜25元/个，对打线25元/个，此五种GB配件邮费均为10元/个，2个以上邮费20元。

独家推出

●**FC热血八合一：** 格斗传说，篮球，足球3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球 只售75元

●**中文勇者系列精装套卡**(无尚经典勇者斗恶龙系列1,2,3,4完全收括，绝对限制中文收藏精品，全部四卡均附彩印说明及硬塑外盒)每套(4盘)只售348元，邮费15元(8折卡不适用)

任天堂文卡 (均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡从本行购FC卡，均赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购FC卡，次数不限)

特别推荐

★魔法门之英雄无敌(著名电脑SLG大作移植) ★三国志雄霸天下(电脑三国V全新移植)

★勇者斗恶龙7代(勇4中文版全新登场) ★帝国风暴(世纪雄狮拿破仑中文版) 每种只售108元

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
中文游戏 RPG	英烈(金庸)群侠传	98	吞食天地Ⅱ(即吞Ⅲ)	80	魔域英雄	98	三国英杰	98
	最终幻想(银河时代)	98	魔神英雄(创世纪)	98	萨尔达传说	70	宇宙战将(太空Ⅱ)	98
	重装机兵	70	封神榜	80	外星战士(梦幻之星)	98	勇者斗恶龙Ⅲ代、Ⅱ代	98
中文游戏 SLG	甲A联赛	98	第四次机械人	98	超级大富翁	98	战国群雄	88
	隋唐演义	98	楚汉争霸	98	超魔兽大战	88	南北战争(英)	60
	杨家将	98	爆笑三国	98	半熟英雄	88	水浒传	88
	三国忠烈传	98	第二次机械人	88	三国Ⅲ	88	绝代英雄(第三次)	88
中文游戏 特价特卖	争霸世纪		上海大亨		地道战		夺宝小英豪	
	林则徐		基督山恩仇记		三十六计		均为中文游戏	
	拯救世纪		疯狂鸡蛋仔		大战争		每盘一律68元	
日文	三国2—霸王大陆	78	太空3	78	维新之岚	118	光荣水浒	68
	勇者斗恶龙4代	78	光荣三国	68	圣火徽章	68	圣火徽章2	78

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳20元手续费＋包装回邮费＋差价。
3. 包装回邮费10元/盘
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带，不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB卡种不同，不可互换。(若与划线条件不符，恕不办理换卡。)

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市4360信箱1分箱 高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)

邮编：100043 (以上所登卡邮费一律5元/盘)

查询电话：010～68807847

●我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。

千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或337,373路玉泉路下车，启迪书店内 **古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内

玉泉店新开设特价柜台，原价5折起，实惠多多多。

UN 游戏快递

特别介绍：
- GB 套机(GB 机＋皮套＋电源＋放大镜＋手柄) 328元 邮费10元
- GB 套机(GB 豪华超薄机＋电源＋放大镜＋皮套) 358元 邮费10元
- 八位游戏机＋枪＋卡 70元 邮资15元
- 原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)550元 邮资30元

GB 卡

GB 机(原装)288元/台，超薄豪华型310元/台 邮资机器15元，卡10元

12合1(F)陆海空大战 宠物蛋 口袋怪兽 月影村 四驱车 吞食天地 中文三国 鬼太郎 希望之剑 勇者传说 创世纪外传 领土模拟战	140元
11合1(B)宠物鸡 口袋怪兽 第二次 大金刚2 月影村 阿雷沙3 隐忍5 玛莉2 避邪除妖 信长野望 N64超级玛莉	140元
10合1(F)大金刚3 96格斗 口袋怪兽(青) 第二次 萨尔达传说 月影村 圣剑传说 隐忍 勇者冒险 口袋轰炸队	140元
12合1(H)大金刚3 恶魔城3 黑船党之迷 口袋怪兽(青) 96格斗 中文三国 太空战士3 魔法骑士2 洛克人5 骑士物语 玛莉2 樱桃小丸子	140元
9合1(C)超级装甲骑兵 口袋怪兽 月影村 宠物蛋 洛克人5 96格斗 中文三国 太空战士3 四驱车	140元
14合1(A)大金刚2 第二次机器人 中文三国 J联盟 圣剑传说 隐忍 吞食天地 信长野望 复活邪神 女神转生2 魔法阵 玛莉2 超级玛莉	140元
14合1(B)第二次中文 中文吞食天地 中文三国 四驱车 口袋怪兽(青) 金太郎传说 打蟑螂 子熊物语 打地鼠等	140元
16合1(B)中文三国 吞食天地 SD战国传 女神转生2 雷光战士 魔界塔士 SD机动战士外传 魔法骑士2 玛莉兄弟3 天使之翼 篮球飞人 白书4 达菲鸭 热血物语 美少女战士 小新4	140元
11合1第二次机器人(中文) 吞食天地(中文) 三国志(中文) 口袋怪兽 陆海空大战 炸弹人5代 信长野望 女神转生2 魔界塔士3 阿雷沙3 第一次机器人	140元
10合1(E)口袋怪兽 月影村 第二次机器人 洛克人5 96格斗王 圣剑传说 太空战士3 萨尔达传说 三国志(中文) 魔法骑士2	140元
10合1司令官月面之战 大贝兽物语 怪兽大竞走 头文字D外传 阿佛列鸡 牧场物语 陆海空大战 口袋收藏版 96格斗王	140元

11合1(A)第二次机器人中文 三国中文版 口袋怪兽 女神转生2	110元	11合1 斩红郎 J联盟 灌兰高手2 魂斗罗 花式撞球	98元
20合1体育全集 亚特兰大 97FIFA 95格斗 97NBA	110元	5合1 恶魔城3 黑船党之谜 三国志(中文) 创世纪外传 沙特传说	98元
11合1(E)第四次机器人(中文) 校园OK 四驱小子 大战争	110元	15合1 96格斗 饿狼传说2 洛克人3 幽白4 飞龙拳外传 小新5 超级玛莉	78元
12合1(E)第四次机器人(中文) 口袋怪兽 魔法阵2 大战争	110元	15合1 96格斗 饿狼传说2 洛克人3 飞龙拳外传 米奇4 美少女传说 魂斗罗	78元
13合1(E)第四次机器人(中文) 四驱小子 三国中文 女神转生2	110元	14合1 96格斗 音速 玛莉欧 灌篮高手2 J联盟 魂斗罗 花式桌球	78元
12合1(G)斩红郎 96格斗 97足球 96NBA 热血拳击	110元	14合1 饿狼传说3 吞食天地 机器人大战 音速5 小新4 小叮当赛车	78元
16合1 斩红郎 玛莉6代 三国中文 大战争	110元	14合1 96格斗 忍者乱太郎 幽白4 剑勇传说 小新5 忍者龟3 足球	78元
21合1(A02)96格斗 斩红郎 剑勇传说 玛莉4	110元	14合1 饿狼传说3 96格斗 音速5 海空大战 四人麻雀 双截龙3 热恋四驱	78元
21合1(A03) 96格斗 斩红郎 悟空飞翔传 玛莉4	110元	12合1 96格斗 街霸2 灌篮高手 冒险岛4 魂斗罗4 96NBA 玛莉64	78元
9合1 第二次机器人 三国中文 圣剑传说 魔界塔2 女神转生	110元	10合1 96格斗 95格斗 饿狼传说3 洛克人3 花式桌球 国际象棋 扑克	78元
10合1 萨尔达 吞食天地 鬼神降临5 三国中文 领土模拟战	110元	7合1 96格斗 饿狼传说2 忍者乱太郎 灌篮高手 幽白2 世界杯足球	78元

GB 单卡一律48元

四驱车1 四驱车2 口袋怪兽 月影村怪物 第二次机器人 大战争 98FIFA 96格斗 中文三国志 地下游园杀人事件
97FIFA 鬼太郎 95格斗 麻雀 新钓鱼 动物王国 荣光足球 饿狼3 太空战士3 坦克司令官
棒球 七龙珠 世界英雄 头文字D 音速5 黑船党之谜 牧场物语 泡泡龙 98世界杯实况足球 黑暗封印
第二次机人(中文) 吞食天地3(中文) 口袋恋爱 篮球飞人

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 160元/台
邮资：15元/台 世嘉卡：10元/片 20元/三片以上

水浒传(中文)	165	吞食天地3(中文)	165	众神遗产	65	光之继承者	75
三国3＋信长	100	大航海时代2	60	大富翁(中文)	65	忍2	25
古代封印	60	封神榜(中文)	80	武将风云录(中文)	115	李小龙	35
98法兰西世界杯	60	信长霸王传(中文)	80	梦幻模拟战2	65	玩具总动员	45

8位卡价目：

		世纪大战	75元	萨尔达－中文版	65元	南北战争	70元
半熟英雄	45元	荆轲新传－中文版	52元	魔神英雄	55元	水浒传	50元
SD机动战士	60元	恐龙斗士Ⅰ	65元	成吉思汗	50元	英雄战记	85元
三国志Ⅱ	58元	恐龙斗士Ⅱ	65元	重装机兵－中文版	68元	太空战士Ⅰ	65元
三国志Ⅲ	48元	吞食天地Ⅰ	40元	第二次机械人－中文版	69元	太空战士Ⅱ	65元
三国志Ⅴ	48元	吞食天地Ⅱ	50元	圣火烈传	50元	太空战士Ⅰ＋Ⅱ	95元
圣火徽章	60元	铁拳对钢拳	70元	勇者斗恶龙Ⅲ	66元	太空战士Ⅲ	70元
圣火徽章Ⅱ	68元	帝国战记	70元	勇者斗恶龙Ⅳ	76元	封神榜－中文版	70元
圣火徽章Ⅲ	75元	钢弹物语三	70元	里见八犬传	60元	第四次	62元
黄金组合四	150元	萨尔史传说	55元	不如归	60元	吞食天地Ⅲ	68元

PS机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	50	15
组装索尼手柄	15	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡15BLOCK	30	15
索尼记忆卡120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	150	15
索尼VCD电影卡	450	30
索尼制转器	50	15

SS机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	50	15
组装土星手柄	15	15
16M记忆卡	100	15
8M记忆卡	75	15
SS电影卡(原装/组装)	730/540	15
SS加速卡	75	15
SS无线手掣(二对一)	150	15
SS制转器	50	15
SS枪	50	15

综合附件	价格	邮资
土星JVC光头	160	20
土星三洋光头	160	20
索尼光头	120	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼N64三用方向盘	370	50
方向盘SS/PS	280	50
土星四合一卡(加速、记忆)	80	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
世嘉手柄	10	15
索尼振动手柄	150	20
索尼土星对打线	35	15

邮购地址：天津市228号信箱 **邮编：**300020
收款(信)人：杨运芳 电话：(022)27302546
天津专卖店：和平区多伦道169号(多伦道与甘肃路交口大院内)
天津东方商厦五楼儿童大世界“智慧王国”(南开区西南角)
沈阳专卖店：沈河区小北关街92号楼惠工家庭娱乐精品店 电话：(024)88505596

可供软件：公司备有大量世嘉卡、8位任天堂卡、GB卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

广告

北京游戏广场

（冠杰公司）（邮购主机一律免邮费）

金秋特别推出次世代套餐(PS款)

经济型:PS主机+双手柄+电源+原装记忆卡=~~零售合计1268元~~,套餐价1166元

小康型:PS主机+原装记忆卡+HORI手柄+电源+中文金手指卡=~~零售合计:1375元~~,套餐价1266元

豪华型:PS主机+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源+飞行摇杆=~~零售合计1610元(1560元)~~,套餐价1466元

土星套机(白)1210元

索尼套机(7000、5503)1090元

本月特价商品(只限会员)

PS、SS双用大摇杆95元

SS左轮枪35元

郑 重 声 明

出于对游戏的共鸣,对游戏的热爱,对广大远方玩友的负责,现对远方的您给予特真挚的奉献,为了让您能以极低的价格买到特好特便宜的商品,您只需在我处入会,以后凡在《电子游戏软件》上看到北京游戏广场广告的您可以不用看邮件后面邮费的多少,只需将配件上所写价格的现金汇于我处(主机邮费除外),我公司便将您所需要的商品寄往你处,以上所说所有的一切便利条件只需您看到我们的广告后,购买任何一款游戏周边配件(需含邮费),便可得到一张我公司的会员卡,而后就可以享受以上所述的会员免邮费制度,酷爱游戏的你千万别错过这次机会呀!

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	15	10	SSJVC光头	150	20	SS金手指卡	60	10	GB原装机	270	20
SS组装黑手柄	18	10	SS三洋光头	210	20	SS VCD卡	490	20	GB超薄机	330	20
SS连发手柄	38	10	索尼HORI手柄(五色)	35	10	PS豹三手柄	70	15	GB液晶机	445	20
SS原装记忆卡	115	10	索尼组装手柄	15	10	AV三分插	50	10	GB放大镜	25	10
SS樱花记忆卡	70	10	索尼仿原装记忆卡	35	10	PS、SS、N64方向盘	340	30	GB摇杆(厚机用)	20	10
SS豪华制转	50	10	PS飞行摇杆	90	20	PS半月手柄(五彩)	40	10	GB摇杆(薄机用)	20	10
SS4MB加速卡	75	10	PS金手指卡(中文)	65	10	PS、SS双人手制台	270	50	GB贴膜	15	10
SS仿原装光枪	32	10	PS VCD卡	540	20	PS、120格记忆卡	125	15	GB对战线	20	10
SS手柄8合1键	35	10	PS豪华制转	50	10	PS、SS双用脚踏枪	210	30	GB照像机	680	20
SS原装手柄六分插	195	20	PS对战线	25	10	SS AV线	30	10	GB打印机	680	20
SS 豹三手柄	60	15	PS原装记忆卡	110	20	PS彩色记忆卡(五色)	55	10	GB电源	18	10
SS原装3D手柄	135	20	PS原装骷髅振动手柄	140	20	PS AV线	30	10	GB皮套	18	10
SS端子线	30	10	SS对战线	35	10	PS原装彩色手柄	65	10	GB卡专用电池	5	3

本游戏中心拥有大量GB卡,因篇幅有限,未能详刊,欢迎来信来函索取目录。

注:1. 本公司维修部新增业务,次世代主机内改制式,可适用于任何一种新旧电视。
2. 电话预约,送货上门,免费送货。
3. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。
4. 高价位收购各种32位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

邮购(汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙12号 (冠杰公司)收

邮编:100054 乘车路线:61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东

业务电话:(010)63522272 赵小姐 批发电话:01301239442 刘先生

西安分店:西安市团结南路1号新土门批发市场8街27号(山林电玩) 电话:029-4221094



电子游戏原画设定2

《电子游戏原画设定》上市以来,受到广大读者的欢迎,许多读者来电或来信询问,并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求,我们将于10月底出版发行《电子游戏原画设定2》。

本书更加系统、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画,书中的内容都是以前没有介绍过的,每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅,并配有大量的文字介绍,图文并茂,适合电子游戏及美术爱好者欣赏和收藏。

本书定价:25元,16开本,224页。其中彩色32页,用进口铜版纸;黑白192页,用进口胶版纸精印。

邮购办法:

①每册书另加挂号费1元,邮费免收;

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社

联系人:薄国庆 邮编:100026

电话:(010)65060008-130 (0)1391355219



志磊电玩公司



大批量库存

震撼性价格

乔迁之喜

志磊电玩公司已由原地址迁至道里区地段街99号,在此乔迁之喜之际由衷欢迎新老客户的光顾。批发价零售一个月。

批发、零售

游戏机:SFC、MD、SS、PS(主机)

游戏卡:AB系列,TL系列,WQ系列,YH系列,VT系列及MD系列卡。

同时经销配件,及专业维修。

完善的体系,良好的服务。

欢迎省内及外地,批发、零售商与本公司建立关系,共创事业。



地址:哈市道里区地段街99号(总店地址)

电话:(0451)4698865 1394616561

联系人:章志 张磊 传呼:3656678-2618

秘技天地

主持人:风马

MI JI TIAN DI

PS 月下的夜想曲 FP 3

最难获得的必杀技:在阿尔卡多化身为蝙蝠的状态时,输入指令:×按住,输入↑↖←↙↓↘→,放开×。这是一则攻击效力一般的必杀技,但是其指令输入复杂且必须是在变身为蝙蝠的状态,因此可说是最难习得的必杀技。

北京　PERFECT

PS 遍布血腥 2 FP 6

"跳楼"不死:在游戏中从高处跳下是会受到伤害的,但只要你在落地前瞬间,将宝物窗口调出来,将武器装备解除或者装备上,落地时便不会受到任何伤害。

问答得奖:在大圣堂前的交叉路口等待,会从左侧走来一神秘男子向主角提出五个问题,如果回答正确可以得到奖励的宝物,五个答案的顺序是:3,3,2,3,"小便横丁(にある 2つ电灯の间)"。

迅速拾起宝物:一般拾起宝物有一个下蹲的动作,这样在时间紧迫时显得有些浪费光阴;这时如果利用武器的装备来拾宝物的话,就可以将下蹲的时间省出来。

迅速连跳:一般来说,跳跃的前后都会有一个小的蓄力过程,所以要想连跳的话是不可以的,但如果利用武器的装备来解决蓄力的过程,就可以使主角进行连跳了。

跳的更远:当按住×键,再按口键跳跃的瞬间,按方向键的前方,就可以让主角跳得更远。

北京　觉得将窗口按来按去实在太麻烦的　风马

PS 银河英雄传说 FP 5

司令官与参谋无限增殖:在参谋画面中任意选择一名角色做参谋;然后再次进入参谋画面选择"变更",让光标与先前设定好的参谋重合,取消变更的指令;这时你就会在参谋画面的选择中看到相同的两名角色;不仅参谋可以复制,少将以上的军官都可以复制;但除这两种以外的军官不能复制。

北京　拥有一群喝红茶的杨而手舞足蹈的　风马

SS 火热火热妖怪 FP 5

隐藏角色:在故事模式中的选人时,按住↑+B,则可以使用"女神阿赛莉亚",按住↓+B,则可以使用"女神璐尔乔",这两位女神都是非常厉害的角色。

增加难度:在对战模式的难易度调整画面中按住L键,再按X键,游戏就会增加一个隐藏的难度。

北京　玩游戏"火热火热"的　风马

SS 街 FP 4

隐藏剧情:当8位主角都通关之后,在角色选择画面中将光标停在"高峰隆士"上,静等几秒钟后,再按左键,便会出现他的父亲"高峰厚士",这便是隐藏的第九剧情。

北京　整天在"街"上闲逛的　风马

SS SD高达·G世纪 FP 4

部队的参数编辑:在 ACTION BATTLE 中选择"地球水中"的地形,然后在部队选择中让光标与"デスネイビー"重合,按住L和R再按 START 键,就会进入参数设定的画面。

壁纸模式:在 OPTION 画面中,按L或R键就可以更换壁纸。

隐藏地图:在 CENTURY MODE 中,当通关后资金在 80 万以上的话,就会追加 8 个隐藏的地图。

北京　不太喜欢Q版机器人的　风马

ARC 龙与地下城·暗黑秘影 FP 5

调出无限道具和"无敌":进入选人画面后,选出第二个剑士,铠甲呈金黄色,开始战斗后消灭一些小兵,救出村民就可以选择字母签名了,选将光标停在屏幕右边"ネーム"上按一次斩键(下同),这时剑士头像边就会出文字"ジャーレッド"。这时便可开始调道具了,先将光标依次停在字母"ロ"、"フ"、"ニ"上各按十次,再将光标停在字母"キ"按四次。

因为游戏中的道具较多,而能够调出的道具只有六种,所以应先把各种道具所对应的字母都先介绍一遍(注:以下道具所对应的字母,按键一次表示所选出的这种道具只有一个,按键两次表示选的这种道具有两个,按键三次……)。

"ギ"加血戒:回复自身或己方角色 HP。
"ウ"电戒:使雷电攻击敌人。
"イ"爆炸戒:用爆弹攻击敌人。"カ"致晕戒;使敌短时内昏迷。
"エ"隐身戒:使敌不能发现,但也会遭受攻击。
"オ"变化戒:使除 BOSS 以外的敌人变成小动物。
"ワ"魔蛋:投击魔物攻击敌人。"ロ"龙魔法火瓶:攻击敌全体。
"ク"阿拉丁魔法手镯:攻击敌全体。
"リ"燃烧瓶,"ル"爆炸瓶,"レ"榔头
"ヨ"银色弓箭,"モ"银色匕首。
"ゴ"究级之剑:持剑角色使用的最强之剑。

在选定道具后,再将光标停在字母大"ア"上按十次,这时选出的道具才可变为无限(注:调出无限道具后,不可再接所选出的任何一种道具。如调道具时不慎调出只有魔法角色才可使用的魔法时,应将其换下,如使用就会死机)。

在调出无限道具后,依次将光标停在字母"ロ"、小"オ"、大"オ"上各按十次就可调出无敌,使自己成为无敌状态,另外还可以装备龙盾(盾面为绿色,要通过换出双剑再换回单剑或接别的不相同的盾才可换出龙盾)。注:成为无敌状态后不可再接"头盔","无敌"状态时被敌人咬也会失血。如被龙的喷火魔法击中也同样会"GAME OVER",如手中有龙盾,可使自己被喷火一次不死,但被喷火连续击中两次则会"GAME OVER"。

在选完道具后,再按小"ゥ"二十次,可调出双无敌,只要有一个角色为盗贼,剑士接一个可使装备中最后一个"?"空出现物品的东西就会掉下一个大铁箱,只要盗贼接了大铁箱也可成为"无敌",但同样不可再接"帽子"。

获得隐藏装备:游戏中有一些隐藏的装,须要与过关后的道具店店主交谈才可得到。

第四大关(腐海)击败 BOSS 后得到一个"眼",可与过关后的店主交谈可得到装备"飞鞋"。

第六大关打 BOSS 时得到一张"兽皮",可与过关后的店主交谈到装备"隐身服"。

第七关(谜之森林)打一个会喷毒的龙得到一张"龙皮",与店主交谈得到装备"龙盾"。

第八关第二个山洞打中 BOSS"小龙"时得到"龙角",与店主交谈得到武器"龙剑"(注:与中 BOSS"小龙"战斗的方法是:当让你选择"是"或"不是"时,依次选择:"No"、"No"、"Yes",然后一直往前冲,进入山洞后,便可与中 BOSS"小龙"交战)。

江西南昌　敖正春

ARC 突击奇兵 FP 5

消灭人形 BOSS,并取得满血: 游戏中的有些关,关底的 BOSS 是人,消灭他并得到满血的方法是:先将人形 BOSS 打至全身呈红色(任何方法),此时停止用枪攻击,冲至他身边用匕首刺他,直到将其刺死,便可得到一个满血。游戏中对所有的人形 BOSS 都可用此方法取得满血。

取得隐藏的满血: 游戏开始选择 Mountain Route,打至第 3 关时,在出现一个木箱中的加血物品后,前面会下来一辆坦克,先不要打掉它,等它先向你开炮,你再将其消灭就会出现一个满血。

取得隐藏的强力武器: 游戏开始选择 Jungle Route,打至第 3 关消灭两个人形 BOSS 后,前往下一地点,过了一座桥后,消灭前方的敌人看见右边一棵树,对着树下开枪,会有一把 BUSTER 枪,再向前走,消灭一些敌人看见左边有一排房子,房子上方有一棵树,对树下开枪会出现一把 HYPER 枪。

进入隐藏地点与人形 BOSS 交战: 通过前 3 关后选择 Volley Route,进入第 6 关,前往第二地点(公路);经过一番战斗后,到达前方有三个并排的木箱的地方,这时,箭头会指向右边,如你一直往前,便可进入这个隐藏地点;隐藏地点有两个人形 BOSS,用前面的方法也可取得满血。

轻松击败第五关 BOSS: 通过前 3 关后,选择 Mountain Route,进入第五关后,经过一番战斗,到达有三个石像的地方(还有一排地雷);先不要破坏石像,站在地雷上方的左边,向右边开枪干掉一些小兵后再将石像打掉,出现两个木箱,先用左边木箱中的 HYPER 枪干掉中间台阶上的敌人,再换右边木箱中的火箭炮,一直向前,前方的敌人都可躲过,路线为:经中间台阶→右边台阶→左边台阶→右边台阶。到达打 BOSS 处,有两个木箱,左边木箱是一把 3 WAY 枪,右边木箱是一把 HEAUY 枪,等 BOSS 一出现就可用火箭炮轻松解决它,再换左边的 3 WAY 枪。

江西南昌　敖正春

ARC 月华的剑士 FP 4

枫的无限连击: 将对手逼到角落里,空中 B+→A·A→↘↓A·→↘↓A·→A……到 KO!

御名方守矢的无限连击: 将对手逼到角落里,空中 B+→A·↓↘→+A·→A·↓↘→+A……至永远。

李烈火的无限连击: 将对手逼到角落里,空中↓+C·→A·→B·B→↘↓+A·→A→↘↓+A·→A……KO。

海南琼山　敢向风马挑战的　风鸟

ARC 幕末浪漫·月华的剑士 FP 4

一条明的通关法: 只需用一条连续技向前跳跃+B——蹲下+C(即↓+C)——天文·星之巡(↓↑+C)就可打到第九局(晓武藏),但对紫镜、神崎十三、斩铁慎用。

一条明 VS 紫镜: 开始就使用→↓→+C,一条明会从对手的正上方落下,这时对方有 95% 的可能向后跳,(一条明)向紫镜所在方向快速推动方向杆,一条明在紫镜落下的地方站起,使用投技,然后与倒地的对手拉开距离,使用↓↘→A or B,之后循环从→↓↘+C至↓↘→AorB 的所有过程即可顺利过关。

一条明 VS 神崎十三、斩铁: 先用上面"一条明的通关法"中的连续技将对方击倒(虽然自己会费很多血,但却能使剑质槽迅速加满,而且也会为下面的必杀作铺垫!),然后迅速与对手拉开距离,越大越好,然后使用↓↘→A or B,这时对方有 95% 的可能会跳到你面前,此时如果剑质槽已满便可使用超奥义或潜在奥义;如剑质槽未满则可使用→↘↓↙←+A,对方中招率 100%!

对最终 BOSS(第二回合): 只需向前跳跃+B——向后跳跃+B——向前跳跃+B——向后跳跃+B……

一击必杀!此技全角色共通!

黑龙江哈尔滨　仲光涛

SS 恶魔救世主·吸血皇族 FP 5

闪光狼人: 将光标移到狼人身上,按 L×5+X+Y+Z or A+B+C。

暗黑魔龙: 在选人时(自己喜欢的角色)按 L×5。

暗黑魔影: 在选人时,将光标移到自己喜欢的角色,按 L×3、L×5,即可选出暗黑魔影(龙)。

海南琼山　一向支持风马的　风鸟

PS/SS 月下的夜想曲 FP 7

200.4%完成大法: 不少朋友或许会遇到这样的情况,无论怎样努力也至多完成 199.5% 左右,这剩下的 1% 被人称作是最遗憾的一击(SS 版最高为 211.2%)。

安啦,本大法将保你完美地完成这个游戏。相信大多数人缺的都是逆の恶魔城最上部下水道中那 1%。其实很简单,在未完成处下站好,按↓↑高跳,在撞到顶部一瞬间变身为犬,再用极快速度变回人。因为阿尔卡多变身后身体会稍稍浮起,所以当其头部接触到顶部时就成功了。按下地图显示,看看缺口有无弥补,若无再反复变身。如反复多次后仍没有完成,那一定是起跳的位置不对。小心左 or 右移动后多多尝试定是能成功的。

铭剑真空刃: 在逆の恶魔城藏书库中有一种名叫**キュウ**的飞行小怪物,打倒它之后,有可能得到名叫"**ヴァルマンウェ**"的真空剑,一发三连击哦!

不仅威力强大、速度奇快,而且在行走时也可挥剑杀敌,攻击面积也大得惊人。装备上瑞亚指轮(**レアリング**)之后,出现稀有道具机率也会大许多。赚得两把真空剑装备之后,就可以使出秘剑"回天剑舞,六连斩"(名字是笔者杜撰的)。

上海　因看世界杯而困得要命的　相乐佐之介

SS 樱大战 2 FP 5

欣赏全部结局的捷径:《樱大战 2》爆机一次的平均时间约十六小时,要将所有人物的结局都欣赏一遍是否要经历 16×8 的苦难呢?其实这显然是不科学的。比较合理的做法是在第九话选《奇迹之钟》女主角前保存一条记录,排列在好感度前四位的女孩均可选为女主角,且所见到的最终结局必然是她,以这条记录爆机四次,可节约三十小时以上;再次从第一话玩起时,注意让另四位女孩的好感度占先,(有必要时参照攻略)至第九话时如法炮制,剩下的就是在"帝剧的一日"中慢慢转去吧!

江苏昆山　觉得与红兰的"合体技 2"最可爱的　王伊浩

风论:是的,从头到尾通关 8 次确实太耗光阴了,好在 SEGA 还给我们留了一手。这也是高水平的 SLG 或 RPG 应有的要素,足见广井王子对于应该如何处理多结局制的游戏长度问题有着成熟设计思路。

SS 王都的巨神 FP 6

速升友情关系: 在所有伙伴之间关系没有升至最高级时,让主角和第九位以后的任意一名同伴,例如人马骑士(**ジハルリイ**)的关系升至最高级,再看部队表,如果发现这二人同其他伙伴的关系都减了一级,那么你就成功一半了;当伙伴之间的关系达到第三级的以心传心时,只需每一回合为另一同伴补血大约 6 至 7 次或两人连续合击敌人 3 至 4 次就可升至最高级的 LOVE,因为最高级的友情关系是随机产生的,你有时连续搞数十次关系,也不一定升到最高级。

上海　柳晓

SS 猎物是神子 FP 5

隐藏地点和人物: 在第一章的盗贼之村达斯提的村口一边有个木箱,沿着木箱慢慢朝边上走,成功的话可以不出村,在村的四周可以到处游走,乃至穿越村庄四周的墙壁,来到两个和村子房间地基相同的地方,根据房间的位置进入道具屋和武器屋,所卖的东西虽然和村中的一样,但却可挖掘到稀有的宝物,如在第三章最后一战击倒 BOSS 章鱼才能入手的水之徽章,还有"剧本 1"的主角如果解救巴尔萨莫村隐藏地道中的巴钠德的话,梅迪昂可在有宝箱的阳台上出去重新返回后收得。

当在第三章巴兰多城的牢房中解救老骑士多哈特,并由其开启秘道出城后,不要急着出城进入战场,沿着城墙向前走,转弯后开启宝箱得到可以打消装备黑暗武器所带来狙咒的圣灵指环(为什么"剧本 1"中没有)。

第五章总督府内解救同伴的战斗前，在秘道中第二个楼梯后进入有三个士兵的通道，应躲开士兵的电筒光，走到最里处进入一扇隐藏的门，得到四个宝箱其中有主角武器系统的长剑和召唤士独有的召唤魔杖，注意战斗后虽也可以来到此处，但打不开门。

上海　柳晓

PS 饿狼传说 RBS・支配意识 FP 4

FINAL IMPACT：在必杀技后使用潜在能力形成连续技的新系统，主要注意点是拆开或增加潜在能力方向键的输入指令，加入拳脚键使前段形成必杀技，在此之前普通连技再以此必杀技抵消也行得通。

TERRY：①↓↘→×↓↘→□　②→↓↘×→↓↘→□
ALFRED：↓↙←×↓↙←□
SOKAKU：①↓↘→×↓↘→□　②→↓↘○→↓↘→□
不知火舞：↓↘→□or×↙→□
BOB：↓↙←×or○↓↙←□　　东丈：←↙↓↘→×↓↘→□
洪武：→↓↘□→↓↘→□
康福禄：↓↘→×↓↘→□　　BLUE MARY：→↓↘○→↓↘○↙↓↘→□↓↘→□(难度较高)
金家藩：跳起↓○↓↘→□　　秦崇秀：↓↘→□or×↓↘→□
FRANCO：↓↙←×↓↙←□自由按键组合
陈先生：①↓↘→×↓↘→□ ②→↓↘×→↓↘→□(空中方向控制可能)　山崎龙二：→↙→×方向一圈□□连按
LAUKENCE：↓↘→×↓↘→○　GEESE：↓↙←□or×→×××○○○□□□↓↙←□

吉斯的无限连技：仅限于“练习模式”使用，唯一的作用是练习节奏。

↓↙←(×)→×××□↓↙←(×)→×××□……

江苏昆山　不知如何使用隐藏人物的　王伊浩

马语：王伊浩是本栏目的常客，曾多次投来很好的秘技，再此特别感谢！但王伊浩说风马讲过：凡风马摘选的秘技都比玩友投来的好！天地良心，我可没说过这样的话呀！风马之所以能将本栏目主持至今，全靠广大玩友的支持和参与，并且有无数的上好“草料”出现在风马面前。风马虽馋，但无奈版面有限，眼大肚小，吃多了消化不了，不可能将所有的秘技都及时呈现给大家，请众玩友还要体谅。以上种种，风马不会忘记，更不会(也不敢)在玩友面前放肆，大家请放心。

PS 生物危机 2 FP 3

第四生存者之数据：第四生存者——助你生还：(题外话：不知此次稿件能否生还)

ROM1(简称 R1，下同) NO ENEMY
R2：丧尸×5，建议使用武器(以下简称武)：手枪 or 散弹枪
安全回避率：(以下简称安)10%
R3：丧尸×4，武：NEEDN'T 安：95%
R4：蜘蛛×2，武：NEEDN'T 安：100%
R5：犬×3，武：手枪 安：0%
R6：丧尸×6，武：散弹枪 安：10%
R7：犬×3，武：麦林枪＋手枪(先用麦林枪干掉右侧一头) 安：80%
R8：丧鸦×9 武：手枪 安：60%
R9：犬×3 武：手枪 安：0%
R10：丧尸×7 武：散弹枪 安：90%
R11：丧尸×6 武：散弹枪 安：40%
R12：警署大厅，NO ENEMY
R13：蜘蛛乘 2 武：NEEDN'T 安：90%
R14：猎食者×3 武：麦林枪 安：40%
R15：食人植物×2 武：麦林枪 安：0%
R16：强化食人植物×2 武：手枪(进来后立刻退回通道尽头连射)安：0%
R17：T 强殖生物×1 武：NEEDNT 安：100%
R18：丧尸(地上)×7 武手枪 安：0%
R19：猎食者改×3 武：麦林枪 安：30%
R20：图书馆 NO ENEMY
R21：强化食人植物×2 武：手枪 安：0%
R22：丧尸×9!! 武：散弹枪 安：0%
R23：丧尸×6 武：散弹枪 安：0%
R24：T 强殖生物×1 武 NEEDN'T 安 90%

以上，建议使用武器一定要在进入该房间前装备好，以免到时手忙脚乱。安全回避是指不开枪或少开枪靠躲避来进入下一个房间，百分比越高，躲避时可能受的伤害就越小。一般而言，ROOM 空间越广大，敌人行动越迟钝，安全回避率就越高。由于一味拼杀子弹是绝对不够的，因此，善于躲避是极其重要的。

上海　相乐佐之介

马语：被我“吃了”，你说还能生还吗？

PS 胜利十一人 3・法国世界杯 98 FP 7

孤线球：在确定射门力量后，球踢出之前，按住×键不放，就可以踢出美妙的孤线球。但本作中除巴西的“R・卡洛斯”之外，所有的球员都只能踢出内脚面的孤线球(怎么脚法和×马一样“菜”，外脚背都不会踢!)。

四川绵竹　Larty Show

PS 实况 J 联盟 3・胜利十一人 FP 7

挑球：在确定射门力量后，球踢出之前，按住○键不放，就可将球挑过出击的门将，可惜力量不易掌握。

四川绵竹　一直猜不出风马是个什么样儿(马身人面兽?)的　Larty Show

马语：马身人面兽？往好里想，可以是人马骑士(在“光明力量”中常有)；往歪里想，那不是“人头马”吗(在酒吧的某些瓶子上常有)？唉，你爱怎想就怎想吧，我也没计！你打“萨非罗斯”总被变成青蛙，为什么要问我怎么办？而不去问正火热主持“龙哥热线”的天师，他才是你应该去寻问的对象嘛！也许是你“顺便”理论使然吧？看看忙着回答各种热线寻问，还要整日思考如何才能阻止 SQUARE 加入世嘉新主机的天师，风马也不忍心再给他添乱(再说他也没玩过史氏的游戏)，干脆也“顺便”给你答一下吧！变成青蛙怎么办呢？其实变就变吧，一会儿就会自动变回来的。这个回答虽显得不负责，但事实如此，而且打萨非罗斯用究极幻兽“圆桌武士”，再辅以其他一些技巧则可轻松打倒他。

MD 光明十字军 FP 4

偷机取巧：在游戏中，主角能跳上两块石块儿的高度，三块便跳不上去了。但只要使用魔法：地＋水，被召唤出的精灵便会围着主角转。当精灵转到相当三块石块高度的物体内部时，立刻按 C 键，跳至最高点时按方向键＋B 键，主角便轻易地跳了上去。这个方法在许多地方使用，让你省去了很多动脑子的时间。

河北固安　刘岩　王莹

FC 最终幻想 3 FP 4

隐藏的宝窟：在ゴールドルのやかた宫殿(也就是取得金水晶的那个宫殿)的正东方有一个三角形小岛，用潜水艇潜入其海中便会发现一个名为**かいていどうくつ**的洞窟。此洞中共有十九个宝箱(包括第三层中隐藏的四个)，其中包括具有**まひ**(麻痹)，**ひし**(石化)两种附加效果的**こだいのつるぎ**(咀咒剑)剑，最强的小刀**エアーナイフ**，具有吸血效果的最强之枪**ブラッドランス**等秘宝级武具和大量珍贵道具。

武具的特殊效用：在本游戏战斗状态中，把武器当作道具来使用，会产生某特殊效果。如**ルーンのつえ**魔杖，可产生**ブリザガ**魔法效果；**ちようろうのつえ**可产生**クアル**魔法效果；**ゴーレムのつえ**杖也可产生一种神圣魔法效果。

隐藏的宝物：①在**カズス**村右上方有一山洞，调查其尽头从左向右数第三个花式墙饰，便可打开秘道，里面有两把**ミスリルリード**剑，但打开秘道的条件是先把人们由透明状态解放出来。②在**レプリト**村中右上方有一无门房屋(就是只能隐约看到一老人在里走动而却找不到门的那个房子)。沿着此屋左边的第一棵小树向上爬可爬上房顶，由烟囱可进入屋内，调查右边第一个蜡烛可打开秘道得宝物**エリクサー**。

山东菏泽　为 Game 所俘虏的　高志杰

闯关族的家



●《'98 增刊》淡季热销

今年夏天是图书销售非常清淡的季节。据国家统计局最新报告显示，二季度，其跟踪监测的所有商品都供大于求，这是建国以来第一次。前几日广东方面有消息说，广东今年图书销售总值下降约 300 万元，这是近二十年来第一次负增长。考虑到图书涨价因素，亏损是非常可观的。而《'98 增刊》在这种恶劣的气候下仍能安全着陆，销售一空，实在得益于广大玩友的垂青。参加竞赛的玩友也非常踊跃，每天来信堆积如山。至 9 月 13 日止，已寄回答案 22300 封，估计最终截止日期（9 月 25 日）将超过 30000 人，应该说是非常可观。本期公布了竞赛的答案，其中几道题引起讨论。有些题是我们出得不够严谨，给玩友带来困扰，谨致歉意。不过试题引起争议并不罕见，甚至有些中、高考试题都引起批评。出题是件很科学很严肃，要求水平很高的工作，焉能"以其昏昏，使人昭昭！"

10 月初将在公证处人员监督下按公证程序抽奖，11 月杂志上公布答案并陆续寄出奖品，请注意收看。

另外，《'98 增刊》已全部售完，请勿再邮购。

●再"酷"一回

《都市流行·酷》秋季版将于 10 月中旬全国发行，这是《酷》的第二弹。秋季版调整了内容使之更加丰富多彩，降低了价格（不到 20 元）使之适合玩友的消费水平。超值仍旧是没得说。希望玩友象支持《'98 增刊》一样支持《都市流行·酷》的秋季版。

●赔就赔个死，降就降到底

杂志社图书要打折！新鲜事！其实不是第一次。去年曾 6 折优惠上、下册《秘技宝典》，结果大获全胜（现在这套书已经很难找了）。这次打折的两本书是《格斗天书·3D 版》和《土星游戏特辑》，也是 6 折优惠。尤其是《3D 版》，实在是加倍超值。19 部经典 3D 格斗游戏一网打尽，实用、收藏都价值不菲。为配合这次优惠售书，本刊特编辑了《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》，精选十几部最新游戏的人物设定及部分场景设定，免费赠送给邮购以上两本书的读者。《设定》限量印刷，赠完为止。优惠截止日期：11 月 25 日（以上详见 P80）。



这是《都市流行·酷》秋季版的广告招贴，俊男靓女嵌在像框中一定十分漂亮。与第一弹戴墨镜酷相十足的皮蓬形成鲜明对比。

●《电玩榜》人气骤升

在高额奖品刺激下，《中国电玩榜》人气直线回升，近一个月来每日都是一根大阳线。明年第一期本刊将公布获奖者名单。

●99 年杂志再造新颜

不少读者来信询问明年杂志是否改成半月刊？是否改版？是否提价？现答复如下：①明年仍是月刊；②每期杂志定价 8.40 元；③杂志将全面改版；版式将以全新面貌出现，彩页改为 36 面，黑白 80 面，纸张及印刷将有明显提高；④内容上要加大业界新闻、内幕、特稿的报导力度和速度，加强与海外的联系，对游戏业有重大影响的大型游戏展，争取派人参加并做现场报道。充分发挥本刊综合情报杂志优势，全面体现本刊科技性、文化性、趣味性的办刊方针。对本刊明年的动作及具体构想及要求，欢迎读者来信来稿。

●长春黄仲新说：第八期杂志还是这么薄（刚到手的感觉），又好象加厚了（读完后的感觉）。

●吉林白城 ZYF 说：他最喜欢读"闯关族的家"，因为它总说实话，不办实事。

●广东省惠东县陈松熹希望把"游戏制作人门"合订成《大墙读本》的单行本。

●河南许昌杨大鹏：明知你要"榨干"我，而我偏要去"上当"。——真傻！

●青海西宁李杰评论第九期杂志比上期好，但不知是否比下期坏。

●重庆刘渝陵要杂志"回归 94 年"（杂志要倒退整整 4 年，真可怕！）

●武汉程曦说本刊是一本专业性十分强并且广告十分多的杂志。

●江西南昌严俊评价《'97 格斗之王》"酷"不堪言；杂志第 9 期是"九"阴真经。

电玩迷语录

"游戏新闻眼"是杂志招牌栏目，也是我最爱的两大栏目之一（另一为"家"）。感觉上，栏目刊头设计得不好，"游戏新闻眼"字体的颜色及底纹搭配效果极差（个人感觉）。"中国电玩榜"是"新兴"栏目，照众"鞭及"的做法来看，显然希望其成为大人气栏目。关于不自制选票的方法，我这里有个建议：如无法在杂志中夹带印好的选票的话，可先于杂志上依正常比例印好，画一虚线待玩友剪下，选票背面可印一些广告或填写注意事项。

"闯关族的家"栏目中每页最上方的花纹并不漂亮，与"家"搭不上界。夹在其中的"电玩迷语录"很好，有"电刑室手记"的影子，不如辟出来做一个专页。此外无类老在"家"中猛贴书刊广告，还动辄以俗话打头阵，这哪是"家"呀？成了广告中心了！"鞭及"们的世界是我们想了解的。为什么有许多人说杂志不如从前了？××人气不如从前了？因为我们从前可以在杂志上看到龙哥、老D、无类这样个性鲜明的人物，看到龙哥的张扬、老D的窝囊、无类的"奸险"、主编的"严厉"，还有特工黄玩街霸打哭龙哥，而无类问之龙哥则顾左右而言它。老D退隐、龙哥下野（曾发表声明绝不轻言下野！）、特工远走、无类呢，独角戏唱不转。那些可爱、可敬、每天吵吵闹闹的"鞭及"们哪里去了？那些充满朝气冲劲十足的诙谐而又不失庄重的"鞭及"们哪里去了？那段有哭有笑有失恋扣薪的岁月哪里去了？

我们都在杂志上看不到了，鞭长莫及。梦里重温。

加强杂志出版发行前的审查工作，象"铁"（钱）、"东东"（东西）这些故事固然让人温馨，但毕竟也是因为错误而产生的。两三个这样的故事值得纪念与回味，但多了就不太好了。我大陆电玩杂志NO.1怎能显出半分半厘的业余与粗劣？

有奖活动请坚持且发扬。

《'98增刊》是真正的精品，游戏文化的代表书刊。美中不足：也许是转载境外书刊上的文章，书中有许多的错字与病句，令人仿佛在肚饥腹饿时忽然发现饭菜都已馊了。一粒老鼠屎也足以扰坏一锅上好的汤。

《增刊》经改进，应为拳头产品！（赠刊更好） **长沙 戴伟**

无类按：戴伟的来信很普通很批评，但我却有一种温暖的感觉。象碰到一位多年的老朋友促膝长谈。有批评：中肯内行。有揶揄：善意、幽默。有回忆：那些伴着杂志和读者一起成长的鎏金岁月。明年春天，我们也许会编一本精美的杂志创刊五周年纪念册，内容包括五年间的业界重大新闻，杂志编年史，优秀的特稿，精彩的游戏攻略，读者来信精选，编辑部故事，众编辑介绍及随感，编辑部地址变迁照片，杂志封面精选，杂志出版图书介绍等……全彩色200面，精装，定价每本1元！！变成名符其实的"赠刊"。那时……（喂，醒醒！醒醒！）



《原画设定》只赠送给邮购《格斗天书·3D版》和《土星游戏特辑》的读者，封面和内文都很漂亮，值得收藏。

无类按：合肥中国科技大学宋秋明玩友把他所有愤怒的子弹都无节制地射向《'98增刊》，有些子弹打得很准，让小编们一阵"心口痛"。编书嘛，有点象拍电影，总留下些遗憾。为了使小编不致寻短见，宋秋明也表示了一点"温柔的怜悯"，但我想那不是他的本意。下面刊登他越且代庖开列的《'98增刊》目录，不知是不是玩友心目中的"大众情人"。

《'98增刊》宋氏目录

角色扮演游戏十年再回首 ………… 3
漫谈角色扮演游戏 ………… 23
《勇者斗恶龙》大作比较 ………… 43
《最终幻想》、《异度装甲》、《寄生前夜》原画设定 ………… 68
坂口博信传奇 ………… 78
《最终幻想》系列回顾与浅研 ………… 83
跃进的游戏技术 ………… 95
漫画、动画，游戏垃圾收容站 ………… 103
《异度装甲》攻略小说 ………… 113
史克威尔历代RPG角色设定资料集 ………… 133
电玩世纪大预言 ………… 153
试题（奖金100万） ………… 155

宋秋明玩友编定的《'98增刊》一定会比我们编的畅销，你不信我信。因为他有"致命的诱惑"——奖金100万元。原稿这几个字虽然小小的，很猥琐，小编们却一眼便看见了，并大喊"救命！"宋来信最后说他"还没骂完"，骂够、骂痛快，要看小编态度决定再不再骂。并拍胸说决不害怕"集中营"的"恐怖政治"，叫阵小编"放马过来"。风（疯）马狰狞地吼道："不是说我罢！"。宋玩友可能忘了。 ——无类

我现在只有一台FC（向别人借的，自己的坏了）。我认为，并不在乎主机的优劣，只要游戏本身有魅力，就可以吸引玩家。我最喜欢玩的就是《三国志2·霸王的大陆》，曾将它玩到游戏最终自动终止。我玩它，可谓中毒颇深，并为此游戏作了一首词《破阵子·三国》：

夜里挑灯按键，睡醒开机再战。百十次攻城不下，数十载天昏地暗。光标满屏飞。

文作诸葛仲达，武如关张赵马。了却君王天下事，赢得生前身后名。最恨作业多！

曾经看贵刊报道过西安电视台有一个栏目《游戏俱乐部》，是国内首家交互式全直播的新栏目，不知现在怎么样了。其实，在我们武汉也有这样一个栏目，叫《游戏新干线》，每天播出一个小时，也是利用电话来玩，其中还有一个子栏目叫《游戏排行榜》。每月推荐PS、SS各十款游戏，每月底进行榜评，投票由玩家用电话进行。这个栏目开播至今也已经一年多了，深受武汉玩家的喜欢。 **武汉 刘丹**

大墙画廊 第 42 期

没有谁会知道什么才是真正能够令生活充满无尽的欢欣和无忧无虑的，烦热的夏天终于要等到明年才会再度降临，接下来的"酷"日子会否仍令我感到生活的沉重和无奈呢？一开始就向大家发牢骚，ごめんなさい……

在色廊中已经提到上月北京举行的展览活动，右面的两幅画面是本人在现场用被漫画界朋友嗤之以鼻的连内存也没有的 SONY 磁盘媒介数码照相机拍摄的，好象真不是十分清晰（但也凑合了吧），左边的是首届国际卡通艺术技术产品博览会中日本著名漫画家手冢治虫先生的展台一隅众多漫画爱好者聚精会神阅读其作品的情景，右图是北京第一届漫画大会 COMIC WORLD 上主席台及台下"人头"们的情景。请大家定睛看看吧！

前几天陪台湾省的游戏杂志资深编辑一猫仔哥一起逛了一下京城的电玩市场和街机厅，频繁荣的市场环境令他感到惊讶，看来游戏蓬勃发展、成为一个不再被人们偏见所误解的正当行业指日可待。有趣的是与他在 SEGA 游戏厅 PLAY《GUNBLADE N.Y》(枪刃纽约)时，爆机之后他的手竟然被磨破了，可见他对电玩的执着啊，HAHA……

画廊线人举报 3 号：(一)上海的郁菁朋友反映 8 月色廊中的《不知火舞》有严重抄袭现象，舞是电脑游戏《神奇传说一时の道标》中的女主角卡玲(头)，而女神则是召唤出的火神……(二)四川自贡的余洪伟及长春的杨成斌朋友反映 9 月黑白廊中的《猪鹿蝶之三连斩》为抄袭广西民族出版社出版的《真·侍魂》中下集中第 12 页……请张振杰及 NASH 朋友予以重视！另感谢北京孙小玮及西安 ROY 朋友对"偷吃"赏的图片佐证举报。继续努力吧，让属于我们大家的画廊更加成功，让我的眼睛日臻雪亮、锋利、刁钻、毒辣……(AHA……八神的三段笑)

——廊主 SHADOW PHOENIX



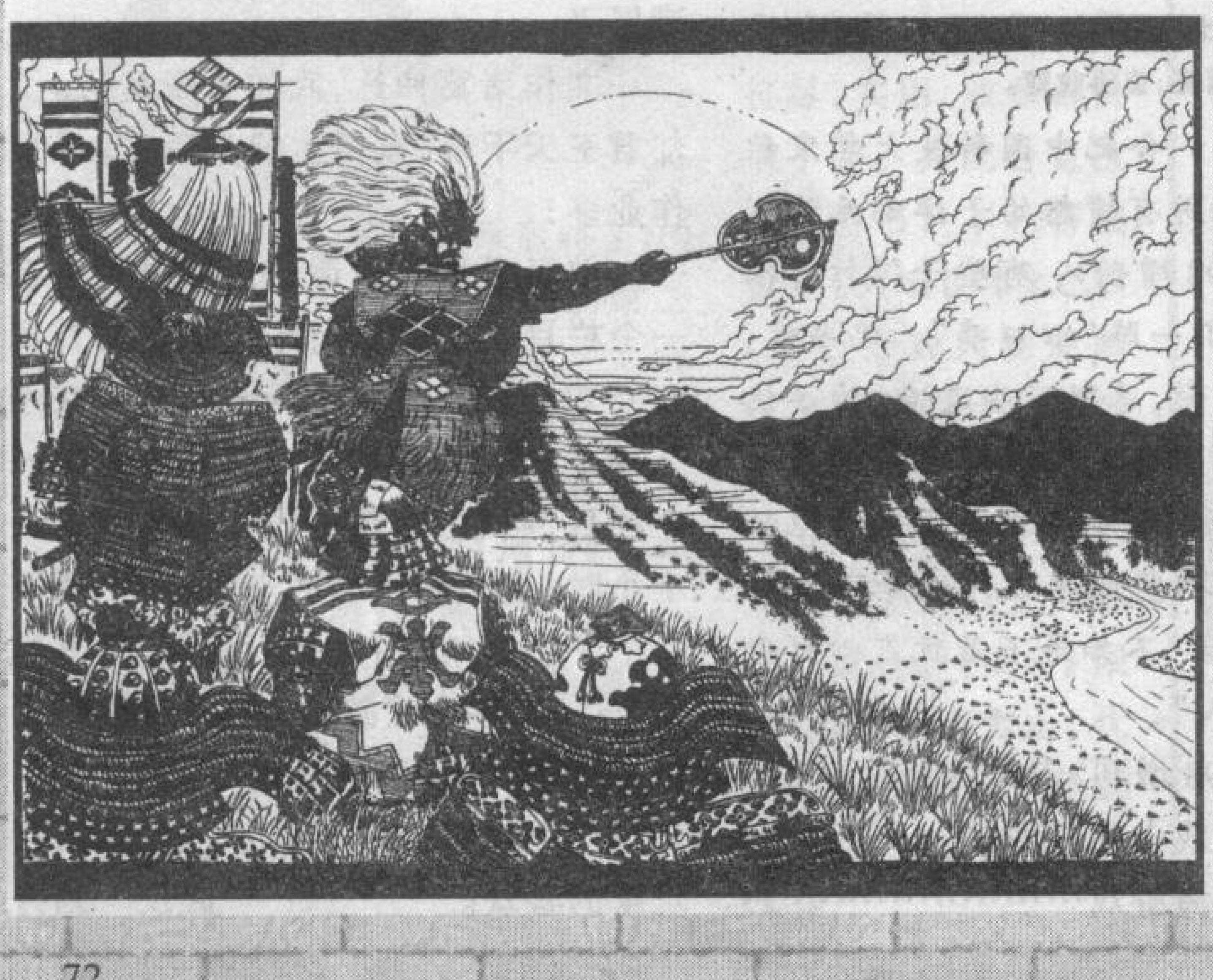
▶《柳生十兵卫》 四川自贡 秋红贵



▲颇 Q 的柳生新版本，背后的""熊猫秋笋图"(S·P 瞎起的名字)也有些搞笑风情，他以为口含、手拿竹叶就可以装酷了吗？ (「廊 POWER」:★★★)

黄漩(男)，年方 21 岁，现在某游戏公司任策划职，喜爱中国、日本历史，敬重周恩来、耶律大石、武田信玄等人，喜爱 PLAY GAME，是位玩龄有 8、9 年的 PLAYER。断断续续近 5 年的画业，曾发表《紧那罗传说》(于《北京卡通》)，在《科幻大王》上连载《调阵》及于《北京青年报》发表《贵种》等短篇作品。

▼《战国》 北京 黄漩



◀《八神之……》 广西南宁 刘江



▲本来这幅作品的效果不错，但可惜是用碳笔绘制的，所以扫描出来就是这样子啦！打碎吉他的他是否也在"玩"HEAVY METAL 呢？(『廊 POWER』:★★★)



▲《樱&大神·假日旅行》
浙江乐清 陈巴特

◀打赌赢了吧，快快请S·P吃饭！以后画面上的字尽量放大吧，否则这么小一缩就什么也瞧不清楚啦！（『廊POWER』：★★★）

▶又是那种我十分欣赏的水墨笔法，天草的确是个妖艳的化身，怀抱的骷髅头总感觉有些别扭。（『廊POWER』：★★★★）

▼哇，好象很专业，还有绘制和设定的分别啊！看你的职业可是跟我是同行哦，她俩打伞究竟是防水还是雪啊？（『廊POWER』：★★★）

『天草』赏



▶《天草》 广西合浦 石中兴



▶《娜可露露&雪》
山西临汾 M·K&寒香

半年过去了，“还我河山”终于RETURN啦！虽然不是十分精彩，但毕竟也是朋友们的花了一番功夫才描绘出来的啊，11及12月号都会分别登载出其他朋友接续第一集的画稿，到了明年即会登载出第三集的内容，来吧！本次刘伟晟朋友的作品的质量还有待提高哦。（『廊POWER』：★★★☆）

『還我河山』
画廊接力行动Ⅱ



☆画廊接力行动FILE~2~：《格斗之末2》天津 刘伟晟 编绘

（待续）

龙哥热线

●我们手头上有台雅达利彩监 SC 型，据说是由 RGB 改为 AV 的，能否改回？RGB 输入后的声音输出如何与有源音箱相连？RGB 与 S 线比清晰多少？声音好多少？（绍兴 宋剑平、徐杨）

能将 RGB21 针改为 AV 输入?你们的“彩监”还不够“专业”。中央台体育频道“五环夜话”节目中演播大厅地上放着的那两台就是索尼监示器。世界各国公推 SONY 出品的 KV 系列特丽珑监示器是最棒的③彩监有音频输出，直接连到有源音箱上即可④在 RGB 线(一定要买原装的)面前，AV 不具可比性，S 也差点。声音相同。

●难道游戏机只有日本才制造吗?英美和法德有没有自己的主机，杂志可不能是日本的窗口啊，应以国际为主流嘛！另外我送你一首“世嘉春”：七代梦里橙映白，播梦散幻世嘉风，六朝三千六百日，多少岁月烟雨中。(原诗“江南春”，如有雷同纯属天意)祝龙哥人气大旺！（广西横县横州镇支持你的 PETER）

日本以外的发达国家目前暂不具备制造家用机的能力。

●在一 SS 核心级玩家怂恿下，我买了一台白土星，因我特别爱好三维游戏，土星三维表现较弱带给我比洗碗还痛苦的痛苦。所以我决定再买台 PS，有人劝我没这必要。在 DREAMCAST 推出的情况下，到底有无必要，希望龙哥千万别用一句“买何种主机的大主意还得你拿”来“搪塞”我，拜托。（重庆江北 邹洋）

龙哥认为有必要。但买了 PS 再后悔则只能洗碗。

●按下 POWER 键后三秒 SATURN 才启动正常吗？雄狮 2 你们有极高评价，我玩不出味道，请介绍。（广州金道花苑的读者）

不正常，但一般不影响游戏。您大概还不会玩。

●①PS 除 3D 外比 SS 还有何优势？②带游戏的 VCD 和带 VCD 的游戏机有何区别？选哪种呢？（安徽宿州 吴化英）

①还有很多优势，比如动画播放能力和声音还原能力较强等，特别是 PS 的软件数目庞大②想玩 32 位机的游戏只能买带 VCD 功能的游戏机，土星或 PS 都行啊！但如果想玩遍 16 位世嘉 MD 游戏，一定要买经世嘉授权的、带游戏功能的 VCD 了。中国出了个……

●我的 PS 要求 100 伏，但本人的变压器是 110V，对主机有害吗？盗版对主机有害吗？PS 几时 OVER(杭州上城区 SQUARE)

①无害②虽然电视上说盗版商从德国进口的 CD 制造机器比我们正式工厂的生产线还要先进，但盗版肯定对主机有害③她对香港不观望就够了④龙哥不怕把话说绝，明年这个时候。

●我们这儿出现了大量黑土星，我买了一台。它与白机寿命相同吗！为啥手柄却为中国制？(黑龙江哈市李云龙)

说不定比白机还长呢！中国制才是真原装。担心不必要。

☎无责任留言小看板

龙哥(兴高彩烈状)：“随大势，随大势喽！”天师(友邦惊诧状)：“反了反了……” ROCKMAN 一边品茶一边慢慢道：“可否等到 DREAMCAST 现身后？”(广西博白县某读者投稿)

南京晓庄师范张磊：“对于 DC 的失望，在我的朋友中弥漫着，相反，许多拥有 PS 的人都对它表示了很大的兴趣。让游戏性与梦幻般的画面完美地结合在一起，也许只有 DC 能做到。”

某 PS 机主兼本刊读者：“该死的蚊香快把我熏晕了……”

无责任留言者龙哥：“SONIC ADVENTURE 真是婉如梦幻(！？)”

前期重庆孙伟读者看到了那么多读者热心地回答他的问题，感到非常非常高兴，他特来信向所有替他解答疑难的玩友表示感谢！他这次还有些问题想向大家提问，同时也回答了其他玩友的疑难，希望大家积极参与“包打听”

①SFC 圣剑 2 中拿到矮人锤后，去了所有能去的地方，就是无新情节，也找不到使用矮人锤的特殊地方，该怎么办？

②浪漫传说 2 代，怎样拥有石船？（重庆孙伟）

③MD 光明十字军第二层，内有封印的房子中有四个音叉，当我把它们按 24 种变化每种变化十次的方式去打击后，还是得不到封印，正确的去打顺序应是怎样？（甘肃高台县火车站奚海龙）

⑤SFC“火焰之纹章——圣战的系谱”如何打出隐藏版面？我从前看到敌魔法师用 A 级风魔法连续 10 次进攻！这太有挑战性了！当时我没有这个游戏就没问。（宁夏银川 阙峰海）

第 7 期包打听解答

离开鳄鱼处回村庄四处走，便可发现一个用机械钳钩东西的屋子，在屋中有一只鸭子，花 10 个钻石把鸭子买到手后，在村北的一间屋里用鸭子换蝴蝶结，再来到一间房子和小黑球对话，用蝴蝶结换得一个罐头，这时来到鳄鱼的房子里，把罐头给鳄鱼吃便能换得一只香蕉。香蕉可以喂给村东路上的后只黑蛙，使其帮主角搭桥到对岸。（热心读者：重庆孙伟、甘肃奚海龙）

●我已 26 岁，刚买了 7000 型，家人笑曰“老玩家”。请问 PS 可否与电脑显示器连接，效果是否好过电视？多谢龙哥在我买游戏机之前的导购作用(差点买了土星)(武汉铁路司机学校尹涛)

效果与电视差不太多，您需要花钱买一个电视卡才能将 PS 与电脑连接。显然，就目前的形势来说，对于非街机平面格斗高烧者，PS 是理想选择，就算我们不“导购”，想必您也会买的。

●有件事令我百思不得其解：我和一好友去买光盘时，我要买张 SS 的法国世界杯，好友却说“谁用土星打体育呀！”我又问了其他人，回答一个样。请问他们的说法有否道理？难道这和 SS 的机能有关吗？龙哥你不回答，我会用 SS 换台 GAMEBOY 的！(江西宜春未留名的读者)

日本有近 10 万人选择了您要买的那个游戏。虽然机能是一回事，可“大势”是另一回事，哪有道理可言。不过，能将阿迪达斯那同时运用了猎鹰、奇钉、天足概念技术的 EQUIPMENT ACCELERATOR 球鞋做到街机中去的，唯有喜欢追求真实的世嘉。

●我是世嘉铁杆。请问米奇亮何许人也？为啥找 DC 麻烦？请龙哥转告那些拿着 PS 就说 SS 不是的人们，等 DC 出来让它们好看！(河北省秦皇岛市海港区 兰宏亮)

读者的回答是“米奇亮真乃神人也”。他没找什么麻烦啊？眼见为实嘛！今后我们也要对 DC 的多个游戏进行报道。现在的问题是，DC 还没出来，神人已经急了。不过龙哥坚信，绝大多数 PS 玩家是冲着游戏来的，DC 的推出丝毫不能改变其对游戏的看法与追求。“硬件万岁”的理论是不能令人信服的。

●请解释如何看待土星记忆卡中出现的种种问题？(很多读者)

许多读者买到的都是盗版，这种卡能够造成记忆丢失、画面无音乐、自动退到九球画面等情况，(记忆画面中极个别游戏的名称是乱码则无妨)。很难提供原装卡与组装卡的判别依据，要靠经验和胆量，舍不得多花些钱只能买国产，不过有些也挺好用。

●以土星现时的内存和加速卡，能否移植 98？VF3 是不是土星最完美的结束？(广东珠海土星迷彭耀)

①估计土星不会移植，大概 PS 会移植②VF3 土星无法移植

GAME BAR

合金弹头 2（Metal Slug 2）

机种 ARC 厂商 SNK 类型 STG 媒体 NEO·GEO



《合金弹头 2》刚刚在街机厅里露面时，乍一看与一代差别不大。真正玩过之后才发现，其制作者对于此类动作射击游戏的真髓领悟得多么透彻。

“流畅、火爆、细腻、搞笑”是《合金弹头》的特色。《合金弹头 2》将这些特点完全继承并发扬光大。战斗流程流畅，人物动作顺滑自然，战争场面激烈，杀敌、爆破的效果及音效也都十分出色。本作的画面背景更是细致美丽至极。至于其幽默搞笑的风格，想必玩过（或看过）的玩友都深有体会。可爱的 Q 版造型，滑稽的动作和情节，比如站在悬崖边的 Marco 会吓得流出大鼻涕，而他在蹲下接近敌人攻击时竟是通过背囊中的玩具拳击手套！还有敌方小兵的各种可笑表演都让人忍俊不禁。

本作中乘物的种类比一代增加了很多，趣味性大增。地型、敌方装备也更加丰富。第二关乘坐步行战车与 BOSS 周旋一节设计尤为精彩。另外，本游戏隐藏着十分之多的小秘密，这也使《合金弹头 2》的可玩度大大提高。

《合金弹头 2》的出现，充分证明只要真正投入地制作，2D 动作射击游戏还是可以作得相当精彩的。同时，它也为那些一直怀念着“魂斗罗”的玩家们提供了一次展现身手和重温过去那种“闯关”的美好感觉的机会。

角　色：8.5	原创性：8
画　面：10	上手度：9.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：9.5
操作性：9.5	总评价：8.9
道德指数：3，杀人如麻	

——北京　Eri

合金装甲·固体（METAL GEAR·SOLID）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 ACT 媒体 CD－ROM×2



用 KONAMI 的话讲，这款游戏叫“战术谍报 ACT”，以显示它比较特殊，比较另类的成分。其实另类的游戏往往难以成功。游戏需要特别的设计和创新的系统，但这么做的风险却相当的大。就连史克威尔这样著名的公司也在求新求变的路上摔了不止一个跟头。长期以来，游戏界中形成了许多的条条框框，既束缚了游戏者的思路，又捆住了开发者的手脚。

现在的游戏者一拿到游戏很快就会掌握开发者的思路，什么样的地方会设置谜题，什么样的谜题应该怎么解，资深玩家都能讲得头头是道。这在以前的确是个好现象，因为这样的游戏必然上手度高。可是这也埋下了隐患，当众多的玩家思路已成定式的时候，就很难接受新的设计思路，这就使创新游戏成功概率降低，开发者也变得缩手缩脚，只能在已形成的圈子里徘徊，这根本是条创作的死路，走到今天也快到头了，因为游戏者纷纷开始叫喊：“游戏没有原来好玩！”

真的不好玩吗？我看多半是玩腻了！当开发者一个个都变成“黔驴”的时候，游戏者就再也不能从游戏中找到闪光的创意了。再好的作品，玩的次数多了，吸引力必然有所下降。于是，以前的隐患化成了矛盾：走老路没有前途，走新路风险太大。游戏的发展遇上了前所未有的难题。面对这种情况，有识之士甘当铺路石。史克威尔这样做了，可惜收效甚微。柯纳米这样做了，虽然取材于老做品，但这种游戏形式却依然很新颖，而且系统设计得相当成功，很可能成为游戏界走出低谷的一条出路。

角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：7	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8	总评价：8.25
道德指数：8，反对核武器	

——郓城　P.L.

影牢~刻命馆 真章~(影牢~刻命馆 真章~)

机种 PS 厂商 TECMO 类型 ACT 媒体 CD－ROM



这是一款区别于以往传统游戏的新作。游戏者要操纵一名少女利用各种陷阱消灭“入侵者”。无论是身披铁甲的骑士、忽隐忽现的忍者、还是神秘莫测的刻人都将葬身“刻命馆”。

虽然“影牢”在视角变更和多边形绘制等方面均有些美版游戏的粗糙，但是系统和分支情节的设定也的的确确地显示了日式游戏的细腻、周道，因此玩家很容易上手。与“地下城守护者”相比，“影牢”的游戏战略更加清晰、单纯，玩家要利用地形设置陷阱与敌人周旋。而且，为了尽可能多的获得“习得陷阱”用的数值，就要竭尽全力地制造连击——这也是游戏的最大魅力。

游戏中丧生于少女之手的既有贪生怕死的贵族，又有比翼双飞的情侣，甚至主人公的哥哥也将成为攻击的对象。因此，很难用善恶来区别游戏中的角色。女主人公的脸上也总带有一丝无奈的神色。在这一点上，多元化的结局多少弥补了略显不明的主题。

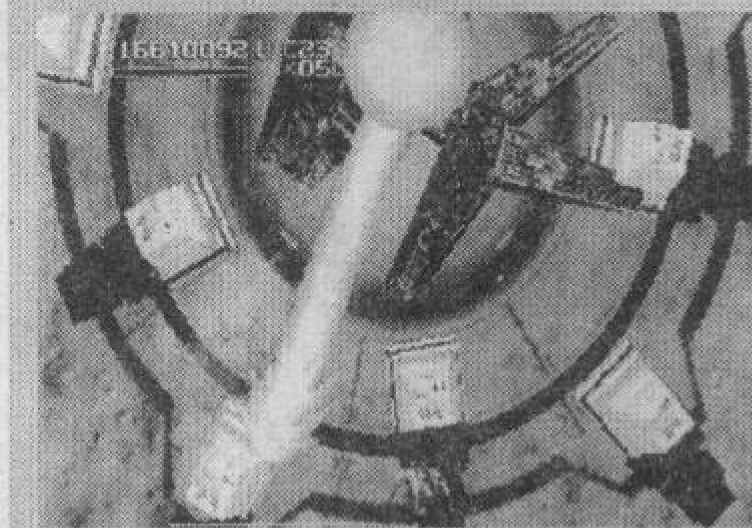
由于同时设置的陷阱最多只有三种，以及敌我双方速度的大差异，造成了游戏的单调。不过在暑期中，除了“武藏传”与“合金装备”，笔者最为欣赏的就是这款略带叛逆味道的“影牢”。

——北京　H.Y.

角　色：8	原创性：8.5
画　面：7.5	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8	投入度：8.5
操作性：8	总评价：8.13
道德指数:1、目的是斩人	

闪亮银枪(RADIANT SILVERGUN)

机种 SS 厂商 TREASURE 类型 STG 媒体 CD－ROM



TREASURE 一直以能够吃透世嘉主机的硬件机能而闻名。当初在 MD 后期推出的几个节目被玩家一致推崇为经典之作，这次的“闪亮银枪”也同样大放异彩，成为土星末期最耀眼的明星。

单从画面上来讲，玩家很难看出这究竟是 PS 游戏还是土星游戏，游戏中的三维即时处理、光源处理以及爆炸的透明感、光亮度都达到了相当高的水准。如果说这完全是 TREASURE 用软件方式模拟的话，他们的水平真的已经达到了不可思议的地步。与 TAITO 同类作品土星版“LAYER SECTION 2”相比，真有天壤之别。即使同 PS 版相比也毫不逊色。

不过游戏的移植度虽高，每一版的路线交叉、场景设计也很有新意，但是在难度方面就过于高了一些，即便是 EASY 的土星模式也是几乎不可能爆机的。对于专业的高手这固然是挑战，却害苦了那些初上手的玩家。ARCADE 模式中的无限连版也使游戏失去了趣味，这是开发上的一大缺陷。

无论如何，“闪亮银枪”开启了射击游戏的另一个思路，那就是各种超级武器可以在游戏一开始便拥有，不必在途中获得。各种武器之间的组合还可以诞生新的武器，这种将动作游戏要素结合在射击游戏中的想法是一个很好的例子。

——KEN

角　色：7	原创性：7.5
画　面：8	上手度：7
音　乐：7.5	移植度：9
情　节：6	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.39
道德指数:4	

击坠王的时代(击坠王の时代)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 STG 媒体 CD－ROM



在“闪亮银枪”的时代笔者却津津乐道于 11 年前的射击游戏，这就是 CAPCOM 带来的魅力。

这个经典回顾合集是笔者玩到的最好、最完善的 194X 系列移植作。以前因为机能的关系，8 位机的移植品只是形似而非神似，根本无法达到街机游戏时那种惊心动魄的感觉，而这个“击坠王的时代”，似乎一下子拉近了时间的距离，使笔者重温往日的激情。

CAPCOM 的 194X 系列实际上开创了射击游戏的一种模式，这种传统的二维射击概念甚至在现在某些三维游戏中也在使用着——比如中途更换武器等等。从这个意义上来说，此系列是一个时代的巨作，更具有纪念价值。

但是对于现代的玩家来说，这些游戏显得单调而且难度过高。最后一关不许连版的设定，使笔者也无法爆机，空留了几分遗憾。

——SONIC

角　色：7	原创性：8.5
画　面：6.5	上手度：7.5
音　乐：4	移植度：10
情　节：——	投入度：7
操作性：8	总评价：7.81
道德指数:5、对战争的反思	

封神演义(封神演义)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 RPG 媒体 CD－ROM



不用看厂标，单是看看片头那个糟糕的 CG 和雄壮得有些不配合的音乐，就知道这一定是 KOEI 的作品——当然也必须承认，动画还算差强人意。

不知为何，玩这个游戏时总是有一种在玩一个拙劣的“仙剑”仿冒品的感觉，尽管它们的系统不尽相同。确切点说，光荣的这个“封神演义”实在没有什么“光荣”可言，比起台湾的一些优秀的 RPG 来还有点距离。

游戏的整个系统比较简单，没有特别之处。画面方面虽然采用了同“格兰蒂亚”同样的全三维处理，但是构图比较小，场景的恢弘感不够，缺少大手笔的制作投入。整个游戏基本上是一个以 3D 包装的经典二维 SLG + RPG 的构架——而且这个构架是非常老套的。

笔者购买这张光碟完全是冲着收集中国古代名著系列的愿望，说老实话，打死随便什么人也不相信我有朝一日会有兴趣打完整个游戏。

带有太多封建思想残余的道德指数当然不会太高。

——KEN

角　色：7.5	原创性：7
画　面：8	上手度：7.5
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：7	投入度：7.5
操作性：7.5	总评价：7.44
道德指数:6.5	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

合金装甲·固体(METAL GEAR·SOLID)

机种 PS 厂商 KONAMI　类型 ACT　媒体 CD－ROM×2



其实早在多年前，8 位机上的“合金装备”(俗称：燃烧战车)就是一部水准极高的经典大作，只是因为其世界观独特、上手不易而令不少玩家对之望而生畏。当年沉得住气将它打穿的玩家，肯定会被它那峰回路转的情节、惊险紧张的场面和构思巧妙的解谜方式所感动。本作是 8 位机版“合金装备”的续篇，但在那些曾经玩过旧作的资深玩家看来，它更像一部根据同名游戏改编的好莱坞特技巨片。

本作几乎完整保留了原 8 位机作品的优点与特色，并借助 32 位机强大的画面表现机能，将其用电影化的手法重新演绎。本作采用全 3D 即时演算，视点切换流畅多变，以 POLYGON 再现建筑物的真实结构，临场感极强。最富有创意的地方当属采取“整体”方式连接各场景，故主角一旦被一个哨兵发现，便会引来整幢楼的敌人，大大增强了紧张感。作品中有许多堪称经典的场面，如“雪地炸坦克”、“智破隐身术”、“楼顶战飞机”、“冰库斗狂人”以及最后的隧道追杀等，气势恢宏，惊心动魄，完全是电影大手笔的感觉。情节发展很流畅，悬念几乎一个紧接一个。剧情交待完全采用 3D 实时动画，依靠柔化、残像等手段巧妙弥补人物造型的粗糙，并加入大量闪回、慢动作等艺术手法，使之产生“吴宇森式的诗化暴力”感。如女主角中弹时血雾飞溅，机枪狂人临死前乌鸦漫天盘旋等场面，都很有震撼力。

同“生化危机 2”等同类作品相比，“合金装备·固体”减少了那些故弄玄虚、为解谜而解谜的难题，谜不在多却设得巧妙到位。玩家如果平时多看间谍小说或影片，肯定会发现许多破解之法同那些经典作品中的如出一辙。尤其可贵的是，本作中解决问题的方法往往不止一种，自由度颇高，要求玩家随机应变。在情节构想与电影化手法处理上，“合金装备”显然比“生化危机”、“盗墓者”等作品更胜一筹。如今流行制作“AVG＋ACT”(冒险加动作)游戏，应当说“合金装备”是此类游戏中做得最完善的。

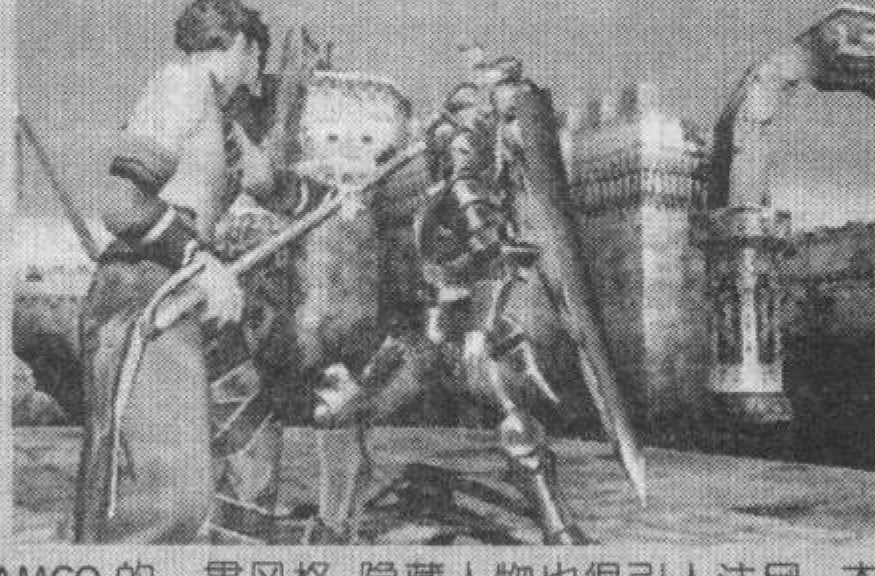
本作唯一缺陷是对白过于冗长，情节交待过于烦琐。创作者也许是想细腻刻划每个人的性格，这固然不错，但在敌人大肆搜捕、情况极度危急的时刻，男女主人公却还在那里大抒感情，就让人感觉有些过分了。此外，几乎每个角色临死前都有说不完的话，颇像前几年的国产电影。这也许是亚洲人的通病，美国人在这方面就简洁得多。

——真宫寺

角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：7.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：9	投入度：9
操作性：8	总评价：8.6
道德指数：7.5,借口维和的暴力	

灵魂能力(SOUL CALIBUR)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 3D－FTG 媒体 SYSTEM 12



使用 SYSTEM 12 基板制作的“魂之利刃”(SOUL EDGE)的续作，在动作的细腻柔和程度及武功的真实性方面大有提高。武打动作逼真化，一直是 3D 格斗游戏进化的目标。在“SOUL CALIBUR”中，基本上已经摒弃了原来“SOUL EDGE”中许多凭想象创造出来的招数，招招有章可查。该游戏在开发时，特邀中国河北的两位武术家前去作示范与动态捕捉，一招一式皆正宗，加上秒间 60 帧的画面处理，效果确实很让人振奋。在片头 DEMO 中，可欣赏到 5 套武功的完整演武过程：日本刀、宝剑、长棍、双截棍、铁鞭，其动作之细腻逼真，完全如同观看正式的武术表演一般，这在历代 3D 格斗节目中确实罕见。

角　色：8	原创性：8
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：6.5	投入度：8
操作性：8	总评价：8.45
道德指数：7,展示中华武术	

本作删去了前作中颇有人气的使大刀的少女成美娜，增加了使长棍的卡利、使铁鞭的藤和使古典剑法的中国少女湘华，并用麦克西代替李龙使双截棍。黄星京同御剑平四郎的武功已完全不同，前者已由原先模棱两可的剑术变成了大开大合、气势如虹的刀法。总之，本作中已没有重复的门派，每人每派都有独特的个性。当然，基于 NAMCO 的一贯风格，隐藏人物也很引人注目。本作中有个隐藏人物竟是“铁拳”中的吉光！

本作的系统比前作改进不少，加强了快速闪避与奔跑，格斗中常能绕着对手紧追不舍。招数方面，删去了原作中许多混合中下段的连续技“赖招”，而大大加强了空中连击，对技巧的要求更高。压制技与追打击被减弱到最低程度，已经很少出现乱跳乱打的情况。应当说严密性有所增加。不过“攻强守弱”一直是“魂之利刃”系列的特点，喜欢疯狂进攻的肯定比试图稳扎稳打、防守反击的占据更大优势。这仍是一个表演性大于竞技性的节目。

——上海　VEGA

谁是“至尊”

文/YAMAZAKI 协力/EX MAI

大概所有的格斗游戏玩家都不能否认，2D格斗的“元祖”是CAPCOM。在94年以前，把CAPCOM称作“天尊”，估计无人反对。而在格斗游戏充分发展的今天，再把CAPCOM冠以“天尊”之名，恐怕会引起众多SNK拥护者的不满。SNK近年来人气狂升，成为格斗界的“新贵”，并不是没有原因的。

对于SNK的格斗游戏，一个比较一致的看法是“爽感比较强”，这一点，恐怕连CAPCOM的铁杆拥护者也不得不承认吧。那么“爽快感”从何而来呢？首先，是格斗过程中的力度感较强。象《RB饿狼》、《侍魂3、4》、《KOF》等作，对于各种必杀技、连技等击打时的判定和效果都作得很出色，华丽而且有力道，毫不拖泥带水。象《侍魂》各作就给人以刀刀见肉的感觉，《KOF》系列则更可以称为“硬派格斗”。相比之下，CAPCOM作品中的招式就比较轻飘无力。普通技、必杀技击中敌人时的力度和爽快感远没有SNK的作品出色，软绵绵的。因此，CAPCOM的招式不但没有SNK的华丽，而且更给人一种“花架子”的感觉。这就是制作实力上的差距。

第二，即然是“爽快感强”，那么必然说明“操纵感良好”。请问，一个操纵感不好的格斗游戏怎能给人以爽的感觉呢？确实，早期SNK的作品象《龙虎之拳》、《饿狼传说》、《世界英雄》甚至《侍魂Ⅰ》，在操作上的确远远不如《街霸2》。然而近几年来，SNK不断开拓新思路、不断地改良自己作品并开创新的系统和打法。比如说《RB饿狼》中的连携技。这种受清版格斗游戏启发而产生的新的连技形式，使格斗方式向多元化发展，操纵感也更加流畅爽快。就格斗手感而言，《RB饿狼》是一部非常好的作品。还有《斩红郎》中出现的“兜后”连击、《天草降临》中的十四连斩，特别是在《KOF》中，出现了跳跃重攻击→站击重攻击→特殊技→必杀技→（超）必杀技这类连击，内在规律性很强。可以通过研究自己开发。这比《××VS××》中挑空后胡乱按键动辄就能打出几十HIT的连击显得更加有深度。SNK在创新系统方面的努力也是有目共睹的。象《KOF》中的闪避、前后紧急回避。大小跳跃等，都使战斗的对抗性和精彩程度大大增强，使打法也更加多样。活用系统之后抓住敌人破绽发动进攻的机会更多了。这些都充分说明SNK是一个在不断进取的公司。相比之下，CAPCOM就显得有些不思进取。也许是《SF2》的起点太高的缘故，CAPCOM后面几作均没有完全摆脱《SF2》的影子，变化不大。比如《恶魔战士》的三部作品，除角色之外几乎就没有什么改进。在系统方面，CAPCOM也少有创意。象OC之类，更加把格斗引向“乱踢乱打”，并不成功。

SNK的作品被人指责为“操纵感不好”，一个重要原因是其指令相对比较复杂。但我相信，任何一个熟悉SNK的玩家对这种看法都会不屑一顾的。对于真正的格斗迷，指令绝不是一个问题，正所谓“双手搓烂终不悔”。印象中，SNK只有几个指令确实有些过火，比如《饿狼2》中四天王的超杀、吉斯的斗气风暴，以及《真·侍魂》中的天霸封神斩（笔者至今还记得其正确指令为↘←↙↓↘→←↓↙+BC），而后期作品中的大部分指令都是可以接受的。实际上，我个人认为，象《SF2》中桑吉尔夫的螺旋打桩，乃至后来《SF Ⅱ X》中“近身摇杆两圈+拳”、“↙蓄↘↙↗+拳”这类指令才真叫“走火入魔”。为了使出这类招式（尤其是在家用机十字键上），往往是跳向敌人一边疯狂地搓圈一边按键，使战斗演变成跳来跳去胡踢乱打，毫无趣味可言。而必杀技指令略微复杂一些，不但可以使之与普通技有更大区别，以杜绝一些人胡乱出必杀，也可以使角色更有个性。在后来《KOF》系列中出现的“简化指令”（如→←↙↓↘→可简化为→↙→等）和“指令提前输入”等，也使复杂的指令不再成为问题。很多人对SNK相对复杂的操作望而却步，也不肯花一些力气去练习和适应，因而对CAPCOM的作品倍加推崇。并给SNK扣上顶“操纵感不好”的帽子，这是毫无道理的。可以说，SNK的作品比较崇尚“高技”，因而从来就不是为“菜鸟”准备的。如果还是怀念那种“乱踢乱打也能赢”的感觉的话，不如去打《SF2》的好。

第三，SNK的作品。在格斗过程中的战略性比CAPCOM要强。SNK的连技虽然疯狂，但是必须结合良好的战略意识，诱敌出错并抓住敌人的破绽予以痛击。因而在攻防转换的节奏、诱敌、破招、反击的感觉都远较CAPCOM出色。CAPCOM的格斗力度感不强不说，战略性也不强，招式比较离散，基本还停留在《SF2》的蹭血阶段。必杀技及象Chain Combo之类的连技固然比较好出，但给人的感觉是用不用都无所谓，战斗平淡无奇。不象《KOF》、《饿狼》、《侍魂》中那样，连击与战略结合得那样完美。

推崇CAPCOM的玩家总喜欢用一个词，就是说CAPCOM更懂得“格斗的道”。这个“道”就很让人费解。谁能说出它具体指什么？如果说不出，那么这种说法不免太“虚”了点儿吧？以笔者之见，如果这个“道”是指对真正意义上格斗真髓的理解，那么不论CAPCOM还是SNK的作品，都不如Sega的“VF”出色。如果这个“道”是指对于2D平面来说的操纵灵活简易和流畅，我认为在这方面作得最好的是TREASURE在MD上的《幽游白书——魔强统一战》。用这样一个模糊的、玄而又玄的东西去证明CAPCOM比SNK更有内涵，就好象非说玩RPG一定比玩ACT高明，听交响乐一定比听YANNI、陈美之类的高雅一样，是站不住脚的。

说到角色平衡性问题，客观地说，SNK的作品确实存在着强弱差别较明显的状况，比如《斩红郎》中的绯雨闲丸、《天草》中的风间苍月、《KOF’96》中的克拉克和八神，《KOF’97》中的红丸、特瑞和拉尔夫。他们或是有一两招判定强而破绽小的必杀技，或是普通攻击判定较强。但是，格斗游戏要作到角色完全平衡是不可能的。就连被评价为平衡性很好的《SF2》，其中的GUILE不也是强到了近乎无赖的地步吗？而对于新手来说，高手所用的隆也是根本无法近身的。并不是说“菜鸟也能赢”的游戏才叫作平衡性好。象本刊98年第6期《霸王塾》中“新人类”玩友所说的那种情况是客观的。但凡对SNK有所了解的玩家都知道，用一两种赖招把新手“活活玩死”的绝不会是什么高手，真正的SNK高打要想作掉你，真是会让你“死了都不知是怎么死的”。如果在一部格斗游戏中，高手可以轻易地被新手打败，那才真正叫平衡性出了问题。因为本来格斗的乐趣就应该从与段位相近的对手的较量中获得，水平相差太大的格斗不论对高手还是低手都是没有什么意义的。不通过反复的锻炼与实践，在实战中积累经验，就想在格斗中取胜，这种想法太过幼稚了。

对于格斗游戏的其他方面，与SNK比起来CAPCOM就更没有优势了。论画面，《斩红郎》、《KOF》系列的人物及背景之华丽有目共睹，《××VS××》、《恶魔战士》等均无法与之抗衡。论招式、必杀技、超必杀技的设计，《斩红郎》中的武器击飞技令人心驰目炫，极为有型，《KOF》的必杀、超必杀也都力度极强，令人眼花缭乱，爽快度满点。相比之下，CAPCOM的崇拜者就只好说CAPCOM的招式是以“朴素、平实”见长，这是否也正说明CAPCOM的缺乏激情与创意呢？因为，“平实”与“平庸”差得不远了。说到角色魅力，CAPCOM就更不是个儿了。《SF》、《恶魔》两大系列从创始至今，人气角色很少（不过《SF》中的巴洛克，《恶魔》中的莫莉嘉和莉莉丝，我还是很欣赏的），远无法与《KOF》等的角色相比。至于音乐？相信群众的耳朵也是“雪亮”的。

总之，如果非要把SNK与CAPCOM分个高下的话，别的不用说，铁的事实就摆在眼前：街机厅里，《KOF》机台前总是人头攒动。在某大型街机厅中，尽管《KOF’98》三个币一玩（每币二元），对战者还是“前仆后继”，旁边的《SF Ⅲ》、《恶魔救世主》虽只需一币，却也只有一些小朋友上去摸一摸。“中国电玩榜”上，《KOF’97》长期雄踞榜首，且十席之中被SNK占去八成，这些还不足以说明问题么。不承认事实，非要说CAPCOM的好处，就有些象“那个时期”中一口咬定“××××就是好，就是好”一样，太不能让人信服了。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

谈谈 DREAMCAST 的第二心脏——POWER VR SG

文/北京 刘海涛

我想谈一谈关于 SEGA DREAM CAST 的第二心脏:"Power VR SG" 3D 加速芯片。

我是 SEGA 的铁杆支持者，看了第 8，9 期的杂志，遗憾不是没有的，但是光谈日立 SH－4 是不是 128 位这个问题，并不能说明"DREAM CAST"的机能如何，重要的是 3D 加速芯片如何。

NEC 公司和著名的 3D 显示卡设计公司 Videologic 合作了两年之后才推出的"Power VR SG"。与 Voodoo 系列不同的是:Power VR 系列产品的 3D 流水线有着专用架构，最初由硬件分块加速器将整个屏幕的显示数据分为许多 512(32×16)像素的小"块"(Title)，然后对每个块进行单独处理。在处理过程中，先由几何综合处理引擎，及前端的几何综合设置引擎，将形状和位置(包括哪些多边形看得见，哪些看不见)方面的工作全部处理完毕。随后，数据被送至纹理综合处理引擎，及前端的纹理综合设置引擎，将那些可见的多边形贴上纹理贴图，再进行阴影，光线等 3D 效果处理。最后由两个后端累加缓存器将图形进行多纹理的多路 32 位合成，以实现 DirectX 中要求的全部 Alpha(透明)混合模式，然后送至显示内存并显示出来。这样的 3D 加速结构，可以实现每秒 1.2 亿个像素填弃率和每秒 300 万～400 万个已渲染多边形峰值生成率。

在 PowerVR SG 的数据处理流程中，有三个独有的特点。第一，它将整个屏幕数据进行硬件分块处理，可以最大限度地简化操作，比较容易将几何和纹理引擎最优化；另外，由于每块的数据量较小，所以可以一次将几何和纹理处理完成后再全部送入显存，这样节省了显存带宽，也就等于提高了显示速度。第二，是 HSR(Hidden Surface Removal，去除不可件表面)功能，这一功能相当于普通 3D 芯片的 Z－buffer(Z 轴缓冲，就是通过不同物体的远近距离确定它们互相遮掩的关系)，并且具有 32 位浮点 Z－buffer 的精度，但是 HSR 是全硬件的芯片内部操作，所以速度快，又不像 Z－buffer 那样占用大量显存，而且也节省了显存带宽。至于被挡住看不见的物体，一般 3D 显示卡还是要对它进行几何，纹理数据的处理，而在 PowerVR SG 中就完全不进行处理了，这一机制极大地节省了处理时间，从而使 PowerVR SG 的速度表现足以挤身于最快的 3D 显示芯片之列。第三，是 VQ(Vector Quatization)纹理压缩功能，使用符合微软在 DirectX 中的特殊算法，最大压缩率为 8:1，而 Voodoo 为大约 2:1。另外 VQ 功能的纹理压缩是当纹理数据装入时在后台进行的，解压缩速度很快，基本不占用处理器时间，还可以混合使用压缩与未压缩的纹理数据。正是由于具有这些特点，PowerVR SG 可以轻松地实现顶级的 3D 速度和画面质量。

PowerVR SG 的优点还不止这些，在 3D 方面它还拥有很多其他的功能。首先，有了全硬件浮点 32 位几何，纹理设置引擎，可以大大降低系统对 CPU 浮点性能的依赖。也就是说，不管 SH—4 是不是 128 位的，PowerVR SG 对于它的依赖是很小的，全凭自身的超级运算能力，所以"Dream Cast"的 3D 功能是不用担心的。另外，PowerVR SG 具有全景抗锯齿失真(Full Scene Antialiasing)过滤功能，远远优于 Voodoo 系列所倡导的边缘抗锯齿失真(Edge Anti－aliasing)过滤的效果，过去只是因为全景抗锯齿失真过滤的运算量太大，所以一直没有办法实现。现在 PowerVR SG 利用 2048×2048 点的超级取样(Super－Samping)方式将其变为现实，效果好而且易于使用。Volume 效果则是由 PowerVR SG 第一次实现，可以将特殊空间范围的效果变得容易实现，例如可以方便地制作阴影，镜头反光光斑等很多特殊效果。PowerVR SG 还可以硬件实现 DirectX 中支持的模板缓存(Stencil buffer)和凹凸材质贴图(Bump mapping，Voodoo2 只能用软件实现)等功能。另外它还具有透视矫正的双线性，三线性，各项异性等处理功能，透视矫正的 ARGB 高洛德(Gouraud)明暗处理，具有色彩偏移的镜面高光效果，环境贴图等等很多 3D 特性。

PowerVR SG 出色的 2D 效果和视频性能，也是 SEGA 在"Dreamcast"中选用 PowerVR SG 的另一个原因：异步工作模式，可以在处理图形的同时释放 CPU 进行程序操作；帧缓存和文理缓存统一的显示内存模式。这一点 SEGA 继承了 Saturn 的特点，不弱的 2D 性能和超级的 3D 效果。PowerVR SG 的批量定货价为 $ 30。得到了业界各个方面的支持，因为 PowerVR SG 不光有强大的运算能力，还有易用的 API(应用程序接口)非常通用。

"DreamCast"是当今性能最强，与 PC 机兼容性最好的家用游戏机，能提供不亚于街机的处理能力。Videologic 已经宣布：有许多新型街机系统都会采用与"DreamCast"相同的 PowerVR SG 加速芯片。SEGA 将在 11 月 20 日为"DreamCast"举行盛大的首法仪式，大举进攻现在主要被 SONY 的 PS 所占领的家用游戏机市场。

不要再管 SH－4 是不是 128 位的芯片，只要看看 PowerVR SG 的处理能力，就不难看出"DreamCast"的能力，再加上 YAMAHA 的音乐合成芯片，33.6Kbps 的 MODEM，16MB 主内存，8MB 的显存，2MB 的声音内存。Windows CE，内置 DirectX(包括 Direct 3D)API，简直就是一台 PC 的配置。"DreamCast"的前途是光明的，道路是曲折的，但我坚信 SEGA 的努力是不会白费的！

编者按：上期本栏目设了三个观点供大家讨论，收到了不少来信，畅谈自己对电玩的理解和认识。这期选出两篇文章，前一篇重于感性，是作者长期实践与感受；后一篇重于理性，运用数据分析来论证，只不过我们目前无法确定世嘉的新主机用的是不是"POWER VR SG"这块芯片，玩友们读读这篇文章到没有不妥，都是电玩知识嘛，多多益善！由于本栏目篇幅有限，不能刊登更多的文章，所以请众位"电玩才子"(当然也包括才女)悉心等待，并给予谅解。

本期预设下面的几个个话题，希望玩友们踊跃投稿，字数要在 1500——1800 之间。文章题目自拟。

1、SNK 的对战游戏只是画面华丽及爽快感强，而操纵感和角色平衡性不好。

2、SQUARE 的游戏越做越退步。

3、现在买"SS"主机算不算合适。

4、在不久的将来，电视游戏与电脑游戏会合二为一。

5、在家里玩完全移植的街机游戏，同街机厅的感觉一样好。

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

买的便宜，送的精彩

6折优惠+买一送一

优惠日期：即日起至11月15日。（只限邮购）

格斗天书·3D版

原价~~25~~元＝**15**元

土星游戏特辑

原价~~25~~元＝**15**元

送



最新游戏人物原画设定

《大墙读本》之四

独一无二好味道！

凡邮购《格斗天书·3D版》或《土星游戏特辑》，每本书随赠一本《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》。该《设定》限量印刷，只赠送给邮购《3D版》和《特辑》的读者。

格斗天书·3D版

收录19部不朽的经典3D格斗游戏，全部人物介绍及出招。包括铁拳、铁拳2、铁拳3、三国无双、斗神传、斗神传2、斗神传3、机动高速战、行星格斗、行星格斗2、格斗之蛇、豪气战士、VR战士、VR战士2、VR战士3、武士之刃、VR战士对格斗之蛇、魂之利刃、东京番外地

大32开，空前160面彩页，112面黑白，原价25元

土星游戏特辑

国内出版的第一本土星游戏特辑，共收录80余种土星游戏攻略及介绍；土星周边机器大图鉴；土星机密档案解秘；土星实用疑问解答；土星秘技等。

16开本，彩页32面，黑白144面，原价25元

《大墙读本》之四《最新游戏人物原画设定》

包括真说侍魂武士烈传、月华剑士、RB饿狼传说2、合金弹头、新世纪少年战史、漂亮的墨丘利、合金装备、豪血寺一族3、漫画英雄对卡普空、虹色町奇迹、血腥咆哮、战斗巡回等十余部最新游戏原画设定。既有人物设定，也有部分场景设定。

64面黑白，彩色封面



速报 SPIKEOUT

DIGITAL BATTLE ONLINE

●机种：ARC ●厂商：世嘉 ●类型：3D-FTG ●媒体：MODEL 3 STEP2基板 ●今夏发售

上期彩页中已对它的前身《SPIKE》进行了大致介绍，这回为大家推出的是包括主人公斯派克在内的四位角色的详细介绍，不知你们是否有兴趣一起来场势如破竹的街头恶斗呢？

烈 角色CG及人物资料一举公开！！

散发更迷人的魅力，爆发!!

看见了吗？这些充满了个人魅力的角色们，他（她）们的形象很有街头战士的感觉，虽没有太大的创新，但其不哗众取宠的角色设计确让人不觉得别扭。AM2研真得可以独挡一面，成为SEGA甚至业界中一个不可缺少的支柱了。



怒涛般的连续攻击！！

上升系的武技为其多用，手脚的使用平衡性非常不错，擅长使用连续攻击。



看图上众人的姿势有些怪异吧，象在跳舞。



储满能量槽可使出大技，好好利用吧！

怀特 **White** PROFILE

身高：185cm年龄：25岁 纽约出生，作为本作的准主人公存在。职业为陆军士兵。



魁梧之男，适于全方位攻击。

擅长于回转系的武技，独特的拳法姿势令人过目不忘，击打距离长是他的特点之一。



拥有速度感的回转系武技被他灵活运用可对敌方进行华丽且有效的攻击。



"火炎勾拳"可被理解为追加伤害的狙击。

天心 **Tenshin** PROFILE

身高：193cm年龄：23岁 被人称为"无赖"，背上有般若（恶魔）纹身的日本人，身世仍是个谜。



华丽的足技令敌手伤筋断骨

一双美丽的长腿令得她拥有丰富而优秀的足技，连续技在她眼中变得十分简单。



是背投摔吗？可利用此对周围敌人造成伤害，很有战略性吧！



很华丽的足技，将敌人踢至空中进行连续狙击。

琳达 **Linda** PROFILE

身高：172cm年龄：23岁 本作中亮点之一，她的腿很危险哦！出身很好。



从正面将敌人直接击倒！

用出拳的中心作为一条直线的打击技将敌人吹飞的强威力武技是其擅长的。



迫力满点的打击技，投技也充满威力。画面上他将敌人举起来然后回旋并将周围敌人击倒。



打击系也是将敌人重重打击，极度强烈的攻击武技。

斯派克 **Spike** PROFILE

身高：185cm年龄：27岁 纽约出生，原本是拳击手的他是本作的主人公，也是"SPIKE"队的领袖。

SCOOP NEWS!! 爆击



无穷POWER！！

世嘉最强力量集合体

世嘉最强力量集合体
世嘉最强力量集合体
世嘉最强力量集合体



秋季版
19.80 元

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 10>

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元